BATTLEFIELD 2042
Letzte Infos aus der Beta: So spielt sich der DICE-Shooter!

FINAL FANTASY 14: ENDWALKER
Ein tolles Spiel wird noch besser: Das erwartet euch im Add-on!

Wissen, was gespielt wird

PC Games EXTENDED

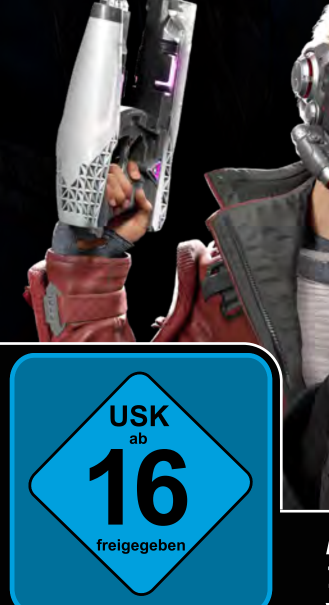
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 17 AMBASSADOR EDITION
Die perfekte Gelegenheit, um der Faszination LWS auf den Grund zu gehen – enthält neben dem Platinum-Add-on auch noch drei DLCs!

AGE OF EMPIRES 4
Das am sehnlichsten erwartete Strategiespiel des Jahres ist hier! Im Test klären wir, ob sich das lange Warten gelohnt hat und ob die Reihe bei Relic gut aufgehoben ist.

GUARDIANS OF THE GALAXY
Der neue Videospiel-Auftritt von Marvels Chaotentruppe ist ein echter Überraschungs-Hit! Was beim Comic-Abenteuer überzeugt und wo es hakt, lest ihr im großen Test.



AUSGABE 352
12/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20;
Italien, Spanien € 9,00;
Niederlande, Belgien, Luxemburg € 8,20





SPACEBASE
STARTOPIA
JETZT ERHÄLTLICH!
SPACEBASE-STARTOPIA.COM
#SPACEBASESTARTOPIA
kalypso
REALMFORGE
FFF Bayern
PC
XBOX
PS4
PS5

Der Winter wird kalt – **der Spieleherbst bleibt heiß.**

Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Der Winter naht. Mittlerweile erkennt man das natürlich nicht mehr daran, dass Schoko-Nikoläuse und Lebkuchen die Supermarktregale bevölkern, denn gefühlt kann man die Naschereien ja schon in den Sommerferien kaufen. Und man erkennt es auch nicht daran, dass Sean Bean bedeutungsschwanger in die Kamera schaut, kurz bevor er jemanden köpft. Schließlich hat der Gute nicht mal die erste Staffel Game of Thrones überlebt, die Kohärenz der Story hat immerhin fünf Staffeln länger durchgehalten. Dafür gibt es andere untrügliche Zeichen. Etwa die Gefahr, dass beim Lesen von Social-Media-Kommentaren auf dem Handy die Augen unweigerlich zufrieren. Oder dass niemand freudestrahlend sagt „Nur noch ein Jahr bis zur Katar-WM!". Oder eben daran, dass der Spiele-Releasekalender wie in jedem Jahr vor Toptiteln überquillt.

Einen davon haben wir direkt zu unserer Coverstory erkoren, denn schließlich mussten Fans geschlagene 16 Jahre auf die Fortsetzung von Age of Empires warten. Klar, es gab die remasterten Versionen der ersten drei Teile, aber so ein richtiges Age of Empires 4 ist ja schon noch mal was anderes. In unserem großen Test klären wir, ob sich das Warten gelohnt hat, was alles toll funktioniert, wo noch Probleme liegen und somit schlussendlich, ob die Reihe bei Relic gut aufgehoben ist.

Unser zweites großes Test-Thema ist hingegen eine echte Überraschung: Guardians of the Galaxy punktet nämlich mit großartiger Atmosphäre, toller Story und klasse geschriebenen Charakteren – so wünschen wir uns reine Singleplayer-Titel! Dass bei alledem die Action ein wenig zu kurz kommt, soll allerdings auch nicht unerwähnt bleiben – für einige in der Redaktion ist das Marvel-Abenteuer dennoch eines der Highlights des Jahres.

Davon abgesehen testen wir in dieser Ausgabe unter anderem noch den Steep-Nachfolger Riders Republic, der neben diversen Wintersport-Spaß-Disziplinen auch noch ein paar weniger kalte Aktivitäten an Bord hat, den dritten Teil der Horror-Reihe Dark Pictures Anthology, House of Ashes, der uns diesmal in den Nahen Osten entführt, sowie Medieval Dynasty, das lang erwartete Mittelalter-Survival-RPG. Und damit ist der Test-Herbst ja noch lange nicht durch, schließlich erwarten uns ja unter anderem noch Jurassic World: Evolution 2, Halo Infinite, Call of Duty: Vanguard, Forza Horizon 5, Battlefield 2042 und Final Fantasy 14: Endwalker.

Zu den beiden letzteren Themen haben wir im Vorschau-Bereich noch einmal die neuesten Infos – in BF2042 machten wir die letzte Beta unsicher und zu Endwalker bekamen wir die Neuerungen, unter anderem die beiden neuen Jobs (=Klassen), präsentiert. Im Magazin- und Extended-Teil wird es Adventure-lastig: Zum einen beleuchten wir die Ursprünge des Genres, zum anderen widmen wir den nächsten Teil unserer Ikonen-Reihe Tim Schafer. Extended-Käufer freuen sich zudem über die vollgepackte Ambassador Edition des Landwirtschafts-Simulator 2017. Viel Spaß mit alledem!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ WoW hat in den letzten Monaten aus mehreren Gründen Federn gelassen, davon profitiert hat zu seinem Start New World und: Final Fantasy 14. Mal schauen, ob das Square-Enix-MMO mit Endwalker endgültig die Genreführung übernimmt, oder ob Blizzard noch einen Patch-9.2-Pfeil im Köcher hat. +++

+++ Die aktuelle Ausgabe ist noch etwas Shooter-arm, lediglich unsere Battlefield-Eindrücke aus der Beta haben es ins Heft geschafft. Dafür dürfte in der nächsten Ausgabe der Dreikampf Battlefield 2042, Call of Duty: Vanguard und Halo Infinite auf dem Speiseplan stehen. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Guardians of the Galaxy ist wie erwähnt ein echtes Story- und Atmosphäre-Highlight geworden, kommt aber nicht ganz an die famosen Gunn-Filme heran. Mit einer Ausnahme: Die Spiel-Version von Mantis wischt mit ihrer Film-Variante den Boden auf. +++

+++ Tippfehler des Monats: House of Asses. Immer diese Häuser voller … Esel. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Wer sagt denn, dass Redaktionsfragen immer Spielebezug brauchen. Aus nicht geklärten Umständen diskutierten wir neulich, mit welchem Schlumpf wir uns identifizieren. Hier die Ergebnisse: Schlaubi (Michi, Carlo), Torti (Chris D.), Papa (Stefan), Fauli (Domi, Matthias), Muffi (Maci, Felix, Katha), Jokey (Sascha), Schlumpfine (Lukas), Marco Schlumpfo (Hannes), Hefty (Chris F.) und … Gargamel (Toni) … naja. Keine Ahnung, was für eine Aussagekraft das hat. Schreibt uns, falls das jemand analysieren möchte. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁵ | Ausgabe 12/21



Guardians of the Galaxy ist auch auf der Playstation echt gut geworden – logisch, ist ja dieselbe Story. Apropos Story: Etwas neidisch sind wir, dass Lost Judgment, der Krimi-Ableger der Yakuza-Reihe, wieder nur für Konsole erschien. Bitte nachliefern!

N-ZONE | Ausgabe 12/21



Das Wetter wird schlechter, gut also, wenn man sich mit Freunden oder Familie irgendwo im Warmen einschließen kann – um dann einen Heidenspaß wie Mario Party Superstars in die Switch zu werfen. In der N-ZONE gibt's noch ein Special dazu.

PC Games MMORE | Ausgabe 12/21



New World, Final Fantasy 14 – auch die WoW-Konkurrenz wird in der neuen MMORE behandelt. Großes Thema ist aber das Vorhaben Blizzards nach dem Sexismus- und Belästigungs-Skandal auch WoW von Anzüglichkeiten zu befreien.

INHALT 12/2021



AGE OF EMPIRES 4 34



GUARDIANS OF THE GALAXY 40

AKTUELL

TEST



BATTLEFIELD 2042 12

MAGAZIN

HARDWARE

RIDERS REPUBLIC 44

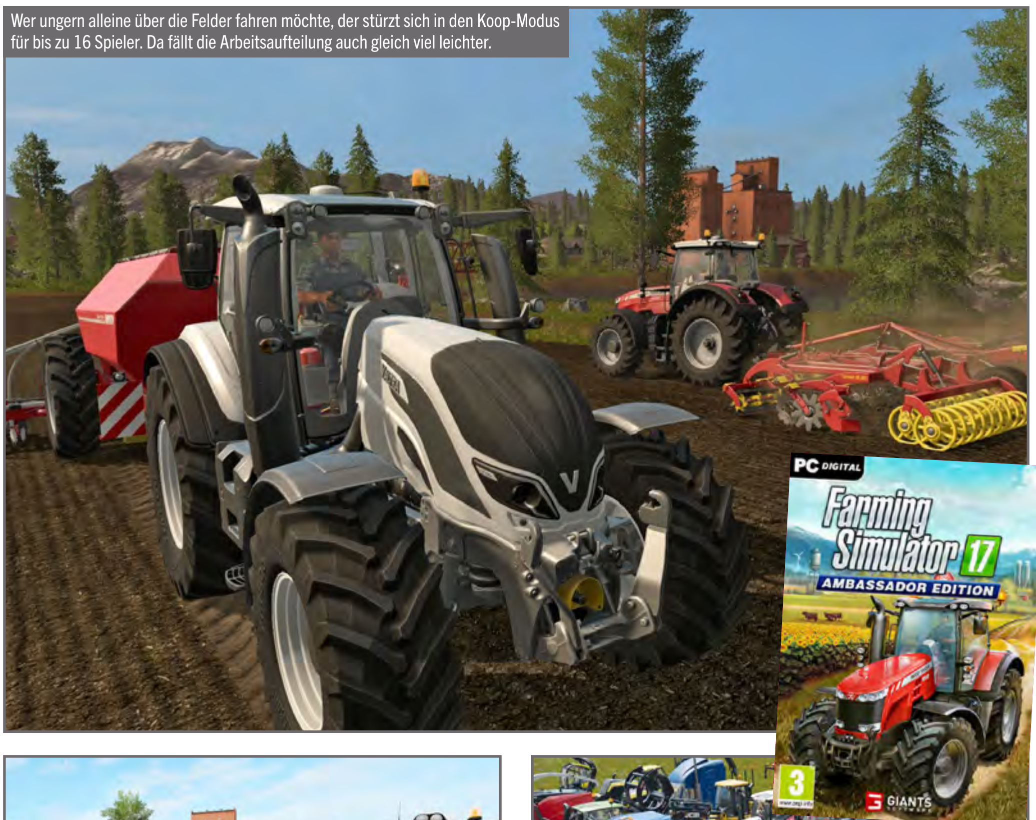
EXTENDED

SERVICE

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD

Wer ungern alleine über die Felder fahren möchte, der stürzt sich in den Koop-Modus für bis zu 16 Spieler. Da fällt die Arbeitsaufteilung auch gleich viel leichter.





Eure Erzeugnisse wollen natürlich verkauft werden, schließlich muss ja Geld für den Hof reinkommen – dazu beladet ihr unter anderem Züge.





Der Fuhrpark im LWS 17 ist dank Add-on und drei DLCs gewaltig – da findet jeder seinen Traum-Trecker. Und ansonsten: Es gibt auch noch Mods …

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 17: AMBASSADOR EDITION*

Wer nix wird, wird Wirt – das sagt man ja gemeinhin. Landwirt hingegen kann auch ohne echten Bauernhof seit vielen Jahren jeder werden – dem Landwirtschafts-Simulator sei Dank. Damit auch ihr womöglich einmal die Faszination der Spiele für euch entdecken könnt, haben wir in diesem Monat die Ambassador Edition des LWS 17 für euch. Die enthält neben dem Hauptspiel auch noch das Platinum-Add-on mit neuen Fahrzeugen und je einer Nutzpflanze und einem Szenario, sowie die drei DLCs „Big Bud Pack", „Kuhn Ausrüstungspaket" und „Ropa Fahrzeuge & Ausrüstung", die euren Fuhr- und Gerätepark noch einmal deutlich erweitern. Wir wünschen eine gute Ernte!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu LWS17 handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Giants-Code für das Spiel. Den Giants-Code könnt ihr auf der offiziellen Webseite einlösen: https://eshop.giants-software.com/downloads.php Danach könnt ihr eure Version einfach dort herunterladen und installieren. Bitte beachtet, dass die vier Zusatzinhalte ebenfalls einzeln heruntergeladen werden müssen. Nach der Installation müsst ihr euren bei Gamesplanet erhaltenen Key nochmals im Spiel bestätigen. Eine detaillierte. bebilderte Schritt-für-Schritt-Erklärung zur Einlösung haben wir für euch zudem auf unserer oben stehenden Code-Webseite verlinkt.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Simulation
Publisher: Giants Software
Veröffentlichung: 24. Oktober 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8/10, AMD/Intel 2,0 GHz Dual-Core, 2 GB RAM, Radeon HD 6770/Geforce GTS 450, 6 GB HDD-Platz

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. Mai 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

VORSCHAU
- Battlefield 2042
- Landwirtschafts-Simulator 22

MEINUNG
- Konami vs. Metal Gear, Silent Hill & Co. – Warum hasst ihr eure Spiele?
- Ich spiele Diablo wegen der Story! – Warum die Höllengeschichte unterschätzt wird

NEWS
- Call of Duty: Vanguard – das erwartet euch im Zombie-Modus
- God of War komm für den PC
- GTA Remaster Trilogy angekündigt

RETRO
- Tomb Raider – Wie vor 25 Jahren eine Ikone entstand

SPECIAL
- Blockbuster 2021 – Diese Spiele erwarten euch noch im heißen Herbst
- Far Cry 6 – So kommt ihr zum alternativen Ende
- FIFA 22 – Lohnt sich die Old-Gen-Version für PC, PS4 und Xbox One?
- Medieval Dynasty – Das steckt in Version 1.0 … und das kommt noch!
- New World vs. WoW vs. FF14 – Wie gut schlägt sich das Amazon-MMO?



DVD 2

TEST
- Diablo 2: Resurrected
- eFootball 2022
- Far Cry 6
- FIFA 22
- New World

GUIDE
- Diablo 2: Resurrected – Wichtige Features, die euch das Spiel nicht erklärt
- New World – Anfängertipps zum Crafting
- New World – Das Kampfsystem im Überblick

SPECIAL
- Diablo 2: Resurrected – So habt ihr das Remaster bewertet

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

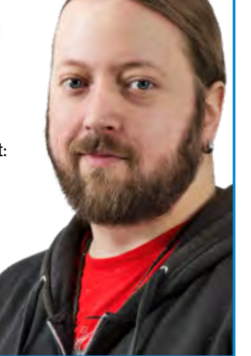
SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
New World, World of Warcraft, Guardians of the Galaxy, FIFA 22

Liest gerade:
The Expanse, alle acht Romane. Man will ja auf den neunten vorbereitet sein, der bald erscheint.

Hört gerade:
Eine gemischte Playlist zur Heftabgabe. Just in diesem Moment: „When the levee breaks" von Led Zeppelin. Läuft.

Und sonst:
Zu Halloween ein wenig gekränkelt, das neue Kostüm kam auch nicht rechtzeitig an – eine einzige Enttäuschung, wenigstens war die Freddy-Kruger-Blu-ray-Box schon geliefert. Es hat immerhin dazu gereicht, den klingelnden Nachbarskindern mit Jason-Maske und Machete die Tür zu öffnen (Plastik natürlich. Die Machete, nicht die Tür).



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director

Spielt:
Diablo 2: Resurrected – hätte nicht gedacht, dass ich so schnell wieder an der Nadel hänge –, Final Fantasy 14 – muss endlich für die neue Erweiterung gerüstet sein.

Schaut:
The Crown

Hört:
Gezwungenermaßen das neue Album von Dream Theater (furchtbar). Freiwillig das neue Album von Iron Maiden (ganz okay).

Und sonst:
War für einen Kurzurlaub in Amsterdam und hat das erste Mal Bitterballen gegessen. Lecker, auch wenn niemand weiß, was da eigentlich drin ist …



KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt gerade:
Wieder Animal Crossing, danke Update! Sonst muss ich eigentlich mal weiter an Repentance (letzte Isaac-Erweiterung) arbeiten, ich komme ja sonst ganz aus der Übung.

Ärgert sich:
Konnte mich für den nächsten Zyklus meines Zeichenkurs nicht anmelden, weil gerade nur maximal zehn Leute teilnehmen dürfen. Menno. Nehmt mein Geld!!!1

Empfiehlt:
Die neue Jackbox-Collection. Haben an Halloween wieder Job Job gespielt und alle sehr gelacht.

Thema des Monats:
Ist auf diesen Seiten anscheinend Hamburg. Ich wäre ja eigentlich an Halloween auch dort gewesen, aber Konzert wurde abgesagt. Haha, man gewöhnt sich dran!



LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online

Spielt nicht mehr:
Great Ace Attorney! Es war eine schöne Zeit, aber nach satten 80 Stunden, in denen ich meiner Obession nachgegangen bin, auch noch das letzte Fitzelchen optionalen Text zu lesen, bin ich froh, jetzt wieder was anderes zu spielen. Auf dem Programm steht zuerst Psychonauts 2, dann folgen Kena: Bridge of Spirits, Alan Wake Remastered, Chicory: A Colorful Tale, Dojoran, die Erweiterung für Ghost of Tsushima und irgendwann dann noch die Assassin's-Creed-Valhalla-DLCs. 2049 sollte ich fertig sein.

Braucht:
Schon wieder neue Kletterschuhe. Das ist ein teurerer Spaß, als man sich denken mag. Ich glaube, ich steige lieber auf Schach um.

Und sonst:
Ich habe seit einiger Zeit eine Oculus Quest 2, jetzt steht Resident Evil 4 VR auf dem Programm. Bin gespannt, was es taugt.



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
FIFA 22, Guardians of the Galaxy, Far Cry 6, NHL 22 und bald dann die GTA Trilogy: Definitive Edition <3

Schaut gerade:
Nochmal die Freitag-der-13.-Reihe – nach Teil 4 The Final Chapter (lol) nimmt die Qualität zwar stark ab, aber der Schlock-Faktor sorgt für Unterhaltung.

Hört gerade:
Every Time I Die – Radical (nicht ganz so gut wie das Vorgänger-Meisterwerk Low Teens, aber klar Album des Jahres)

Liest gerade:
Thomas Mullen – Lange Nacht

Fährt gerade:
Mit seinem neuen Mountain Bike über Stock und Stein und durch jede Menge Matsch.



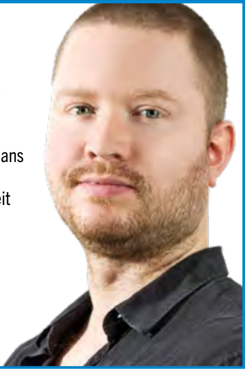
FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Crysis Remastered Trilogy, Die Schlümpfe: Mission Blattpest (keine Ahnung wieso …) und ein paar Kampagnen aus Age of Empires 2, mit dem ich dank der Definitive Edition endlich ein bisschen warm geworden bin.

Spielt derzeit:
Kreuz und quer … Far Cry 6, Jurassic World: Evolution, Guardians of the Galaxy, Diablo Immortal (Beta), Metroid Dread, Age of Empires 4. Alles gutes Zeug! Aber irgendwie packt mich derzeit nix so richtig. Ich hoffe, das kann Chorus bald ändern.

Zuletzt gesehen:
Angel Season 3 und 4, The Suicide Squad, The Guilty

Fragt sich:
Ob er jemals diese seltsame Begeisterung für Videospiel-soundtracks aus den 90ern verliert. Ganz schlimm derzeit.



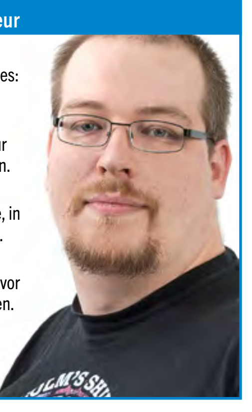
MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:
FIFA 22, Jurassic World: Evolution 2, Age of Empires 4, Disciples: Liberation, Guardians of the Galaxy

Würde auch gern:
Mal nach Hamburg (siehe David rechts). Vor allem das Miniatur Wunderland will ich schon seit Jahren endlich mal selbst sehen.

Hat es noch nicht geschafft:
Endlich mal wieder zum Fußball ins Stadion zu gehen. Ich hoffe, in der Rückrunde ergeben sich terminlich bessere Gelegenheiten.

Schreibt:
Diesen Kasten an einem ganz besonderen Tag. Heute (02.11.) vor zehn Jahren habe ich mein Praktikum hier im Verlag angefangen. Damals noch in der buffed-Online-Redaktion unter der Führung von Simon Fistrich. Mit der Festanstellung folgte dann der Wechsel zu PC Games. Auf die nächsten zehn Jahre.



DAVID BENKE | Video-Redakteur

War zuletzt:
Für einen Kurztrip im wunderschönen Hamburg, um nochmal das Beste aus den letzten sonnigen Tagen des Jahres herauszuholen.

Hat gesehen:
Die Binnenalster, den Michel, die Elbphilharmonie, Planten un Blomen (leider ohne Wasserspiel), den alten Elbtunnel, die Speicherstadt, viele leckere Franzbrötchen und natürlich die Reeperbahn mit ihrem ikonischen Penny Markt. Außerdem habe ich mir noch das König-der-Löwen-Musical angeschaut. Wirklich schön! Auch wenn ich als Fan der Disney-Filmvorlage nicht mit allen inhaltlichen Änderungen einverstanden war.

Fragt sich jetzt:
Ob es wohl möglich wäre, remote aus dem hohen Norden zu arbeiten. Ich bräuchte doch eigentlich nur eine eigene Tonkabine …



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Stranded Deep – Sonne, Strand & Meer, was will man mehr?

Zuletzt geguckt:
ANTLERS, The Night House, The French Dispatch, Squid Game und You – Season 03 (furchtbar, aber auch irgendwie spaßig)

Hört gerade:
Musik in jeder freien Minute. Also eigentlich alles wie immer.

Fragt sich:
Nach knapp zwei heftigen Erkältungswochen, ob gerade einfach nur eine sehr bissige Welle herumgeht oder ob unsere Immunsysteme nach zwei Jahren Pandemie und ständigem Maskentragen einfach total im Eimer sind – who knows.

Wünscht sich:
Einen nicht-virtuellen Urlaub mit Entspannung, Füßen voll mit Sand und Sonnenbrand. Hach.

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Geht aktuell:
Jeden Donnerstag mit Freunden zum Billiard und/oder Bowling. So langsam werde ich sogar ganz gut. Und dazu immer eine XXL-Portion frische Pommes und ein paar kühle Helle. Toll!

Hat zuletzt geschaut:
You (Staffel 3), Squid Game, James Bond: Keine Zeit zu sterben

Spielt aktuell:
Metroid Dread. Endlich wieder ein ganz neues 2D-Metroid! <3

Ärgert sich mal wieder:
Über eine weitere unfassbar lärmende Wohnungssanierung im Haus. Ja, muss halt gemacht werden, das ist mir klar. Bin ja auch froh, dass vor meinem Einzug meine Wohnung komplett erneuert wurde. Aber die letzte ist noch nicht lange her. Und die dringend nötige Erholung ist halt echt unmöglich so …

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
New World – die gute alte Sehnenscheidenentzündung von Diablo 2: Resurrected meldet sich aus dem Urlaub zurück.

Schaut gerade:
Mal wieder Malcolm mittendrin …

Plant gerade:
Die nächste Halloween-Party. Nach der Self-Made-Gruselstimmung inklusive Rotlicht, Kürbis und gruseliger Musik (Toto) in diesem Jahr, muss das nächstes Jahr getoppt werden. Vielleicht engagiere ich ja einen professionellen Erschrecker! Ob Wolfgang Zeit hat? Brrrrr …

Wägt ab:
Möchte mir wieder einen Kicker zulegen. Cool für künftige Partys, aber schlecht für die Sehnenscheiden.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
Golf Club Wasteland und Zeug, das im Gamepass ist: Psychonauts 2, Yakuza: Like A Dragon, Maneater, The Artful Escape, Cyber Shadow und Curse of the Dead Gods. Außerdem Age of Empires 4 und bald noch It Takes Two und den neuen Football Manager.

Zuletzt geschaut:
Gunpowder Milkshake, Antlers und die Serie Squid Game. Außerdem hab ich mit The Deuce angefangen.

Und sonst:
Wie bei den Spielen auch, beginnt jetzt die Phase, in der ich filmtechnisch alles nachhole, was ich übers Jahr verpasst habe. Außerdem gibt's die neue Chucky-Serie hoffentlich demnächst auch offiziell in Deutschland zu sehen.

MICHAEL GRÜNWALD | Volontär

Spielt gerade:
Far Cry 6, Call of Duty: Vanguard, Riders Republic, FIFA 22, Dead by Daylight, Phasmophobia und zwischendurch Minecraft

Liest gerade:
Davids Teamseiten-Beitrag und zwar voller Neid. Viel zu lange nicht mehr in Hamburg gewesen! Wer noch nicht dort war, sollte das auf jeden Fall schnell ändern. Ach, da komme ich sofort wieder ins Schwärmen und checke gleich mal den Terminkalender.

Und sonst so:
Nach zwölf Jahren Hockey in Schwabach habe ich mich auf meine alten Tage nochmal dafür entschieden, den Verein zu wechseln. Jetzt geht's zurück zu meinem Jugendclub. Obwohl ich mich darauf freue, schwingt auch ordentlich Wehmut mit: Schwabach ist 'ne tolle Stadt – fast so schön wie Hamburg.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Riders Republic, Age of Empires 4 und natürlich diverse Battlefield-Teile. Muss mich schließlich auf 2042 vorbereiten.

Schaut gerade:
Ted Lasso – Staffel 2. Schwächelt im Mittelteil, endet dann aber stark.

Hört gerade:
CHVRCHES – Screen Violence Deluxe Version.

Und sonst:
Bekomme ich jetzt schon Kopfschmerzen, wenn ich an die kommende Geschenkezeit denke, die vor mir liegt. Diverse Geburtstage stehen an und dann kommt auch noch Weihnachten. Dabei bin ich schon überfordert, wenn ich mir überlegen soll, was es nächste Woche zu essen gibt …

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Iron Harvest (zwar die PS5-Version, funktioniert aber ganz ordentlich), Visage, Bugsnax und den Elden Ring Network Test

Schaut gerade:
Superstore, The Haunting of Bly Manor

Hört sich gerade:
Durch die Liste der besten Songs aller Zeiten vom Rolling Stone. „Toxic" von Britney Spears vor „The Sound of Silence"? Schwierig!

Und sonst:
Hab ich die erste fette Erkältung des Jahres überstanden und währenddessen dieses bizarre Bugsnax durchgespielt. Hat mich an die Tage in der Schulzeit erinnert, an denen ich krank war und mir dann seltsame Vorschulsendungen reinziehen musste. Good times.

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
Moonlighter! War zunächst sehr skeptisch und konnte dann die Switch ein ganzes Wochenende lang nicht mehr weglegen. Animal Crossing geht natürlich auch immer und in New World habe ich nebenbei auch noch ein paar Stufen gutgemacht.

Hört gerade:
Blutklingen von Joe Abercrombie und ich habe Angst, dass mein Leben schon wieder sinnlos wird, wenn ich ein weiteres Fantasy-Epos durchgehört habe.

Und sonst:
Ist die Mischung aus Zocken und Kneipenabenden gar nicht so erholsam, wie ich das gerne hätte. Aber es kommt der Tag an dem ich nicht mehr müde bin. Bestimmt.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – zwei davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

HALO INFINITE

Mit mehr als einem Jahr Verspätung soll Halo Infinite nun Anfang Dezember endlich für den PC und die Xbox erscheinen.

Satz mit X, das war wohl nix. So oder so ähnlich dürfte das interne Fazit bei den Xbox Game Studios und Entwickler 343 Industries im letzten Jahr gelautet haben, als man der Weltöffentlichkeit erstmals größere zusammenhängendere Gameplay-Schnipsel aus dem Shooter-Hoffnungsträger Halo Infinite präsentierte. Ich persönlich fand zwar, dass das Gezeigte eigentlich ganz nett aussah und hatte auch Bock, den Master Chief durch die offenere Spielwelt zu scheuchen. Aber ja, zugegeben: Wie ein Next-Gen-Blockbuster mit Krachergrafik wirkte Infinite auch nicht. Nun haben sich die Entwickler ein ganzes Jahr zusätzliche Zeit gegeben, kürzlich durften wir dann auch einen Blick auf die überarbeitete Grafik werfen. Ersteindruck: Immer noch kein optischer Meilenstein, aber weitaus schicker als die Fassung vor einem Jahr. Ein paar neue Infos gab es obendrauf, etwa neue Gegnertypen: z. B. die fliegenden Skimmer oder den Spartan-Jäger Jega 'Rdomnai. Und wir wissen endlich, was wir auf dem Zeta Halo suchen: eine KI mit dem Codenamen „The Weapon", die uns auf der Suche nach Cortana unterstützt. Läuft alles normal, lest ihr im nächsten Heft den Test.

Sascha Lohmüller

Der Master Chief ist in Halo Infinite auf der Suche nach der KI „The Weapon" und auch nach Cortana. Ob er beide findet, wissen wir spätestens am 08. Dezember.

GOD OF WAR

Sony macht weiter seine Versprechen wahr und bringt seine Exklusiv-Blockbuster nach und nach für den PC heraus.

Wer bisher eine Playstation gemieden hat wie der Teufel das Weihwasser, wird wahrscheinlich auch kaum Kontakt mit der God-of-War-Reihe gehabt haben. Dabei zählt die Serie rund um den wütenden Spartaner Kratos zum besten was die letzten 15 Jahre Videospiele hervorgebracht haben. Die ersten drei Teile für PS2/3 und die beiden PSP-Ableger wurden mit Lob und Preisen überhäuft und auch das qualitativ etwas abfallende Ascension war immer noch richtig gut. Mit Teil 5 wagte die Reihe dann den Sprung von der griechischen in die nordische Sagenwelt und krempelte auch das Gameplay etwas um – und genau diesen fünften Teil könnt ihr ab Januar endlich auch auf dem PC erleben. Ein gealterter Kratos durchstreift hier mit seinem Sohn Atreus die nordische Sagenwelt, neben packender, toll umgesetzter Action bietet der Titel vor allem wunderbar emotionale Vater-Sohn-Momente. Hoffen wir mal, dass auch auf technischer Seite alles passt, denn um die Umsetzung kümmert sich nicht Sony Santa Monica, sondern das kleine Studio Jetpack Interactive. Falls alles hinhaut: Bitte schiebt auch noch den Rest der Reihe hinterher, Sony. Danke.

Sascha Lohmüller



Bart, Streitaxt, Sohnemann und Setting sind neu, Glatze und Gewaltgrad hingegen immer noch ganz der alte Kratos – das Soft-Reboot tat God of War spürbar gut. Ein PC-Release dann hoffentlich auch.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Battlefield 2042
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 19. November 2021

Chorus
Genre: Action
Entwickler: Fishlabs
Hersteller: Deep Silver
Termin: 03. Dezember 2021

Weird West
Genre: Action-RPG
Entwickler: WolfEye Studios
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 11. Januar 2022

God of War
Genre: Action
Entwickler: Jetpack Interactive
Hersteller: Sony
Termin: 14. Januar 2022

Life is Strange Remastered
Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod
Hersteller: Square Enix
Termin: 01. Februar 2022

Final Fantasy 14: Endwalker
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 23. November 2021

Halo Infinite
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 343 Industries
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 08. Dezember 2021

Monster Hunter Rise
Genre: Action-RPG
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 12. Januar 2022

Rainbow Six: Extraction
Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: Januar 2022

Dying Light 2: Stay Human
Genre: Action
Entwickler: Techland
Hersteller: Techland
Termin: 04. Februar 2022


ECHTE TYPEN.
ECHT KRASSE JOBS.
NITRO.
DIE RETTUNGSFLIEGER
HILFE AUS DER LUFT
AB SA 20.11. 17.25

BATTLEFIELD 2042

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 19. November 2021

Die Beta von Battlefield 2042 ist durch und wir haben ebenfalls zum ersten Mal Probe spielen können. Endlich können wir euch also verraten, wo das Spiel bereits überzeugt und wo wir noch große Sorgenfalten im Gesicht haben.

Von: Carlo Siebenhüner

Die Bundestagswahl ist zwar vorbei, aber allen Shooter-Fans steht im Herbst trotzdem noch eine Wahl bevor! Mit Call of Duty: Vanguard und Battlefield 2042 ringen zwei hochkarätige Triple-A-Ballerbuden um eure Gunst. Nachdem Call of Duty seinen Multiplayertest schon abgefeuert haben, lieft nun auch endlich die offene Beta für Battlefield 2042. Wir durften ein paar Tage früher Hand anlegen und können euch sagen: Ja, die Beta hat definitiv ihre großen Battlefield-Momente. Zumindest, wenn ihr darüber hinwegsehen könnt, dass es in der Technik an allen Ecken und Enden knarzt und knirscht.

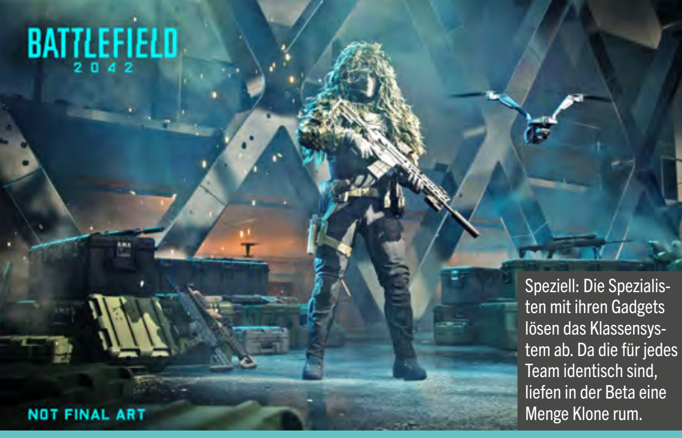
Das konnten wir spielen

In der Beta ließ DICE die Spieler auf einen leider sehr begrenzten Inhalt los. Gespielt wurde ausschließlich im Eroberungsmodus mit 128 Spielern auf Next-Gen-Konsolen und PC oder 64 Spielern auf Xbox One und PS4. Mit „Orbital" stand auch nur eine Map zur Verfügung. Dort seid ihr auf einem Weltraumbahnhof unterwegs, wo die USA Raketen für neue Spionagesatelliten ins All schießen wollen. Russland will das verhindern.

Eingeteilt ist die Map in sechs Sektoren. Darunter siedeln sich die einzelnen Flaggenpunkte an. Hat ein Sektor mehrere Flaggen, müsst ihr die Mehrheit davon erobern, dann kontrolliert ihr den Sektor und das gegnerische Team verliert Tickets. Hier sieht man gleich ein Markenzeichen von Battlefield 2042. Die Karte ist schön groß, dabei ist sie größen-



Kraftlos: Manche Animationen fühlen sich noch seltsam schwammig an. Der Revive hatte in den Vorgängern beispielsweise einen eindeutigeren „Druckpunkt".

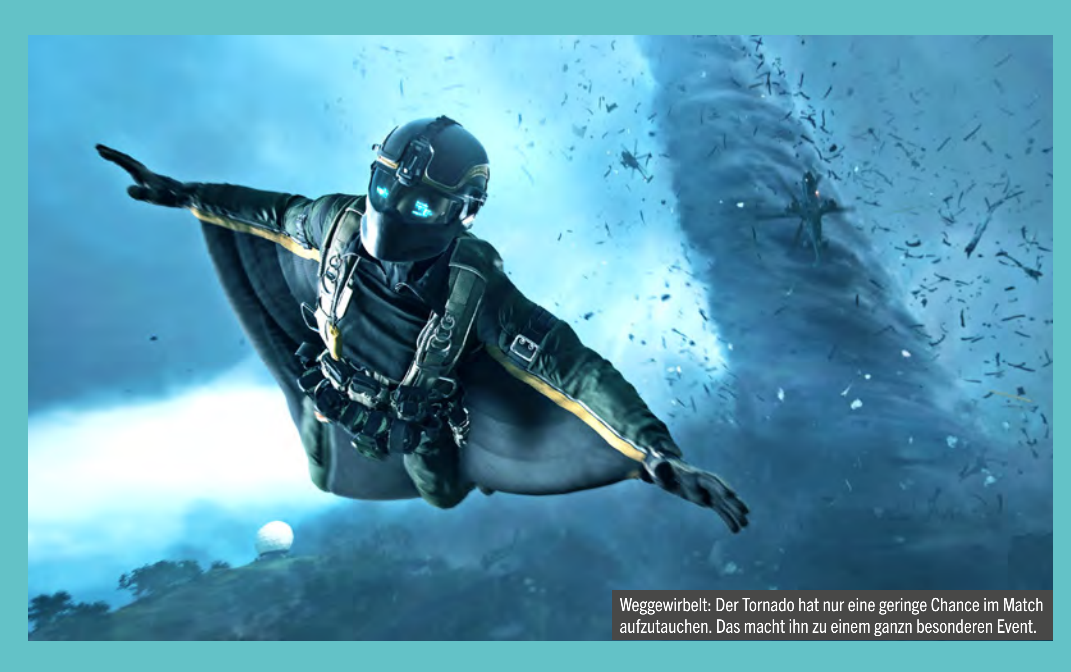


Speziell: Die Spezialisten mit ihren Gadgets lösen das Klassensystem ab. Da die für jedes Team identisch sind, liefen in der Beta eine Menge Klone rum.

technisch laut den Entwicklern noch im Mittelfeld der Maps des neuen Teils angesiedelt. Zu Fuß seid ihr von Punkt zu Punkt eine ganze Weile unterwegs und ein fahrbarer Untersatz spart sehr viel Lauferei. Zum Glück könnt ihr euch Gadgets, Autos und Panzer bequem per Airdrop rufen. Die Anzahl der verfügbaren Fahrzeuge ist aber begrenzt. Sind alle Fahrzeuge schon besetzt, dann hofft mal auf eine Mitfahrgelegenheit, sonst habt ihr Pech.

Die Karte selbst ist bedeckt von saftigen, grünen Hügeln, dazwischen gibt es immer wieder kleinere Anlagen für Infanterie-Kämpfe. Dort sind auch immer die Flaggenpunkte angesiedelt. Herzstück ist aber die große Raketenabschussbasis, die sich in eine riesige Montagehalle und die eigentliche Abschussrampe aufteilt. Auf die Halle könnt ihr klettern, was alle Scharfschützen freuen dürfte. Da aber auch der Flaggenpunkt auf dem Dach ist, sollten sich die Sniper nicht zu sicher fühlen, denn Laufkundschaft kommt immer wieder vorbei.

Von der Montagehalle ist es nur noch ein kurzer Sprint zur Rakete. Die ist ein sogenanntes Levolution-Event, was Battlefield-4-Spieler vermutlich noch kennen. Die Rakete macht sich während des Matches startbereit und ab einem bestimmten Zeitpunkt fährt sie die Halteklammern aus. Von da an läuft ein Timer, bis sie schlussendlich startet oder auch nicht. Ballert ihr genug auf die Rakete, während sie mit heruntergelassenen Hosen dasteht, fliegt sie zur Startsequenz spektakulär in die Luft und lässt überall brennende Teile liegen. Das sieht fantastisch aus und hier fährt DICE seine Frostbyte Engine voll aus. Grafisch ist Battlefield 2042 in diesem Jahr ganz vorne mit dabei. Spielerische Nachteile für ein Team gibt's aber nicht. Die startende oder explodierende Rakete ist ein reines Grafikevent, das die Map etwas verändert.



Weggewirbelt: Der Tornado hat nur eine geringe Chance im Match aufzutauchen. Das macht ihn zu einem ganzn besonderen Event.

Wer übrigens auf Xbox One und PS4 spielt, darf nur mit maximal 64 Spielern ran. Dafür ist die Map auch kleiner. Für die Old Gen wird es nur den Kern rund um die Raketenbasis geben.

Das Gameplay ist gut …

Zuerst können wir eine kleine Entwarnung geben. Das grundlegende Gameplay von Battlefield 2042 spielt sich hervorragend. Die Waffen fühlen sich griffig an und die Time to Kill ist angenehm flott. Trotzdem gibt es ein paar Stolpersteine, die den Eindruck trüben, doch dazu gleich mehr.

Bevor ihr in ein Match startet, wählt ihr einen von insgesamt zehn verschiedenen Spezialisten aus. Die lösen das altbekannte Klassensystem ab und funktionieren ungefähr wie die Helden aus Overwatch und Apex Legends. Jeder Spezialist hat eine Fähigkeit und ein Gadget. Für die Beta standen nur vier zur Auswahl und die sind angelehnt an die altbekannten Klassen. Da gibt es die Sanitäterin, die den Defibrillator als Fähigkeit und eine Heilpistole im Gepäck hat. Dann steht ein Assault zur Auswahl, der einen Greifhaken dabeihat und schneller läuft, wenn er zielt. Der Operator besitzt ein automatisches Geschütz und alle Geschütze, die nah an ihm dran sind, arbeiten besser. Schluss-

Bugfest: Ein Gegner steht noch, obwohl er bereits abgeschossen ist. An sich nichts Ungewöhnliches für eine Beta, doch die Masse an Fehlern ist so kurz vor Release durchaus zu beanstanden.

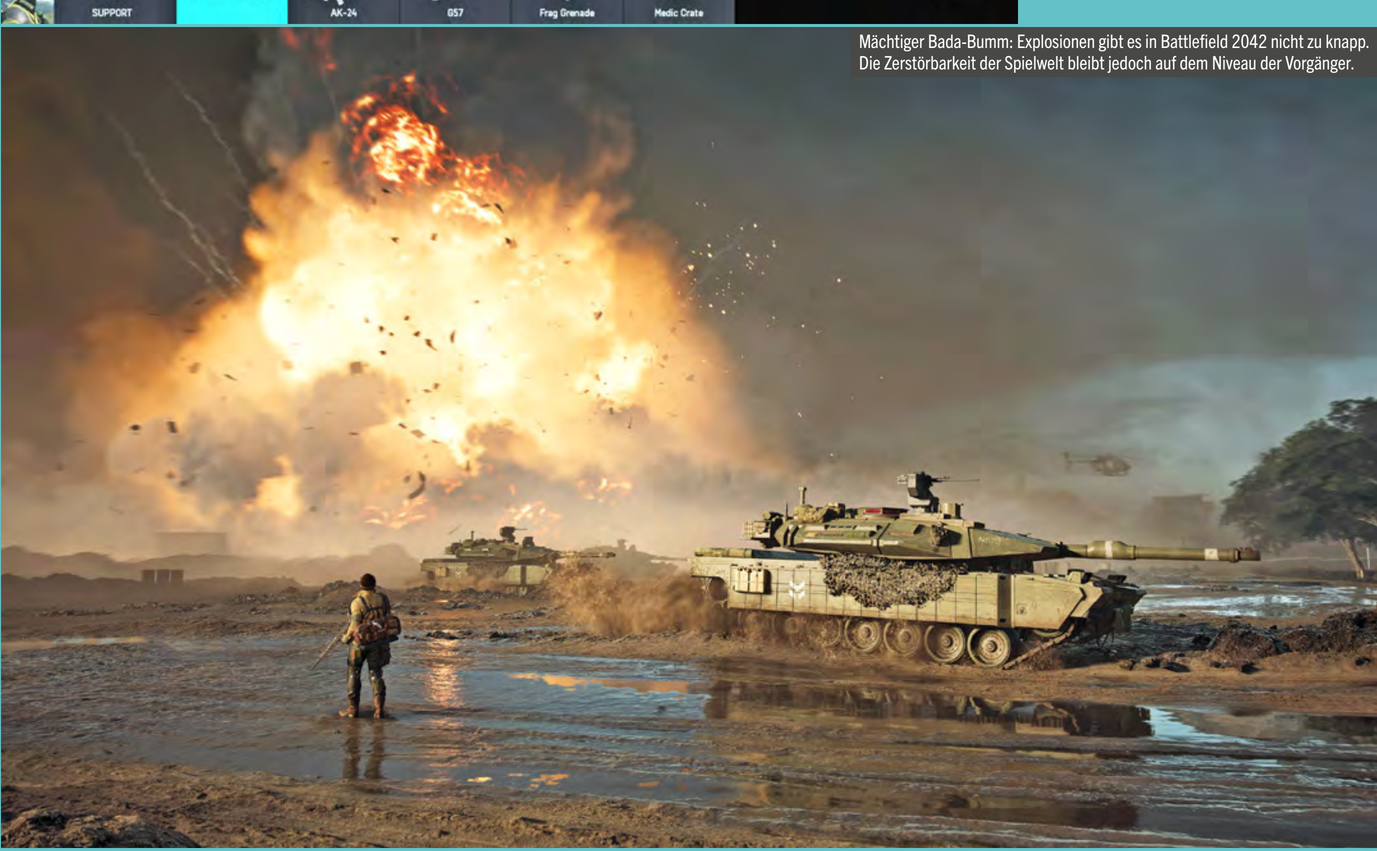
Raketenphysik: Die Levolution-Elemente sorgen für optische Abwechslung. In der Beta ist die Rakete entweder erfolgreich gestartet oder spektakulär in die Luft geflogen.

Narrenfreiheit: Zwar gibt es vorgeschlagene Loadouts, doch haben Waffen und Gadgets keine Klassenexklusivität mehr. Das stärkt die spielerische Freihet, weicht jedoch auch das Teamplay auf.

endlich wartet der Sniper, der eine ferngesteuerte Drohne und einen eingebauten Bewegungsmelder im Gepäck hat.

Das ist auch schon alles, was spezifisch für die Spezialisten ist. Der Rest ist frei konfigurierbar. DICE bietet zwar voreingestellte Loadouts für verschiedene Spielarten an, doch könnt ihr alles auch selbst einstellen. Medic-Spezialist, mit Sniper-Gewehr, Bewegungsmelder und Munitionskiste? Kein Problem. Ein Sniper, der eine Shotgun und einen Raketenwerfer im Gepäck hat? Läuft. Das ist einerseits ein sehr freies System, dass viele Spielweisen ermöglicht. Es bringt aber auch Probleme mit sich. In unserer Spielsession hatte beispielsweise fast niemand Munitionskisten dabei. Zwar findet man Nachschub auch bei erledigten Gegnern, doch geht es hier eher um das Teambuilding. Durch festgelegte Klassen konnte man Teamplay besser ineinander verzahnen. In Battlefield 2042 wird das zwar nahegelegt, doch fühlt es sich mehr denn je nach einem „könnte“, statt einem „sollte“ an.

Da jedes Team auf jeden Spezialisten zugreifen kann, war auch das Erkennen von Gegnern nicht gerade einfach. Schließlich laufen auf jeder Seite die gleichen Nasen herum, die während der Beta auch exakt gleich angezogen waren. Das machte es äußerst schwer zu unterscheiden, wer Freund



Mächtiger Bada-Bumm: Explosionen gibt es in Battlefield 2042 nicht zu knapp. Die Zerstörbarkeit der Spielwelt bleibt jedoch auf dem Niveau der Vorgänger.

Megalomanie: Die Karten in Battlefield 2042 gehören zu den größten der Seriengeschichte. Schon auf der Beta-Karte „Orbital“ mussten Fußgänger ziemlich lange laufen.

und wer Feind ist. Das wird sich zu Release mit unterschiedlichen Skins und mehr Spezialisten zwar relativieren, doch optimal ist es nicht. Das war in früheren Teilen mit Team-exklusiven Skins besser gelöst.

Dennoch stellt sich recht schnell das klassische Battlefield-Feeling ein. Wenn man zusammen mit Infanterie, Panzer, Hubschrauber und Jet vorrückt, dann passiert einfach immer irgendwo etwas. Man selbst ist da nur ein Rädchen, vor allem mit den neuen 128 Spielern. Wer übrigens Angst hat, dass sich ständig massenhaft Leute an einem Ort ballen, können wir beruhigen. Zumindest in unseren Matches hat sich das sehr angenehm auf die verschiedenen Hotspots verteilt.

Trotzdem läuft nicht alles rund, denn an mancher Stelle fühlt sich das Spiel seltsam langsam und schwammig an. Wollt ihr eine Granate schmeißen, spult eure Figur immer eine kleine Animation ab, die sich in der Hitze des Gefechts wie eine Ewigkeit anfühlt und länger ist als in vorigen Teilen. Wohlgemerkt habt ihr währenddessen keine Waffe in der Hand und könnt euch nicht wehren. Auch der Revive fühlt sich seltsam kraftlos an. Während man in Battlefield 5 die Gewalt spürt, mit der einem die Spritze reingejagt wird und man in Battlefield 4 auch einen eindeutigen Druckpunkt hatte, steht man in Battlefield 2042 teilnahmslos neben der Leiche und stupst sie mit dem Defi gelangweilt an. Das fühlt sich nicht so knackig an, wie man das aus den alten Teilen gewohnt ist, doch lässt sich das vergleichsweise einfach ändern.

… die Technik weniger

Der Elefant im Raum, der uns am meisten Sorgen macht, ist die Technik. Natürlich ist uns bewusst, dass eine Beta nun mal das ist, was es ist: ein unfertiges Produkt. Nur machte diese Beta eher den Eindruck einer Alpha und das ist so kurz vor Release beunruhigend. Dabei würden wir über die zahlreichen Glitches, in denen die Figuren irgendwo in die Levelarchitektur reinragen noch hinwegsehen. Auch, dass Figuren bei Sprüngen erst mal einen Meter im Boden versinken und dann wieder rausbouncen, ist zu verschmerzen. Wenn aber Kernfeatures in gefühlt 90 Prozent der Fälle nicht funktionieren, dann ist das ein Problem. Das Spotting-System ist so ein Kandidat. Seit vielen Jahren fester Bestandteil von Battlefield, hilft es den Spielern dabei, Gegner für einen kurzen Moment für das Team zu markieren. Als wir in der Beta von Battlefield 2042 auf die Spotting-Taste gehämmert haben, passierte aber erst einmal nichts. Das ging so weit, dass wir schon dachten, DICE hätte das Feature gestrichen. Bis wir dann auf einen Server kamen, wo es doch mal funktionierte. Da konnten wir auch sehen, dass das System aus Battlefield 5 entnommen wurde. Drückt man wahllos auf die Spotting-Taste, setzt man nur gelbe Marker in die Welt und hat man wirklich einen Gegner im Fadenkreuz, wird der Marker rot.

Das Airdrop-System ließ uns ebenfalls in den meisten Fällen im Stich. Obwohl angezeigt wurde, dass noch Fahrzeuge da waren, brach der Vorgang oft einfach sang- und klanglos ab und wir mussten zu Fuß latschen. Das bringt auf den großen Karten schnell Frust. DICE versicherte uns zwar, dass die Betaversion ein paar Monate alt ist und das eigentliche Spiel schon weiter in der Entwicklung ist. Dass man aber gerade so eine rumpelige Version auf die Öffentlichkeit loslässt, wirft kein gutes Licht auf den nahenden Release.

Alles in allem macht Battlefield 2042 nämlich Spaß. Gerade das moderne Setting schafft viele Freiheiten. Neue Elemente, wie das Wettersystem mit Tornado haben wir noch gar nicht erwähnt, denn auch das schafft viel unterhaltsames Chaos. Es steckt also eine Menge Potenzial in Battlefield 2042. Nur leider wurde das in der Beta unter sehr vielen technischen Mängeln begraben, die hoffentlich zu Release alle beseitigt sind. ❑

CARLO MEINT



„DICE muss sich ranhalten, damit der Release nicht nach hinten losgeht!“

Lange hat DICE auf sich warten lassen, doch jetzt endlich konnte ich auch mal die Finger ans Gamepad legen. Und was war ich nach meiner Anspielsession ernüchtert. Ja, das Gameplay macht Spaß und fühlt sich gut an – von manchen Designentscheidungen mal abgesehen. Das sind außerdem Kleinigkeiten, die im Feintuning noch angepasst werden können. In seinen besten Momenten spielt sich BF 2042 wie eine Mischung aus Battlefield 4, mit einem Schuss Battlefield 5. Ich bin eher beunruhigt von den Features im Spiel, die teilweise einfach technisch nicht funktionieren. Das sollte auch in einer öffentlichen Beta besser laufen, vor allem da wir nur noch einen Monat vom Release entfernt sind. DICE hat also noch eine Menge zu tun …

Final Fantasy 14: Endwalker

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 23. November 2021

Die neue Erweiterung für den MMO-Dauerbrenner FF14 wird mehr Inhalte bieten als ein modernes RPG – und alle sehen auch noch sehr gut aus!

Von: Daniel Link & Maria Beyer-Fistrich

Ich liebe MMORPGs! Das Genre begleitet mich nun schon seit über 10 Jahren und wie viele andere habe auch ich zahlreiche Vertreter gespielt. Von Free2Play-Ablegern wie Tera, NosTale und wie sie alle heißen, bis hin zu den großen Namen, World of Warcraft, Guild Wars, The Elder Scrolls Online, man kennt sie.

Das MMO mit dem ich die meiste Zeit verbracht habe, ist wohl World of Warcraft. Ich mochte die Handlung, fand zu jeder neuen Erweiterung eine spaßige und kompetitive Klasse und verbrachte zahlreiche Stunden damit, die diversen Erfolge zu erringen, Mounts zu erhalten, und verschiedene Outfits zusammenzustellen. Ich, der Schrecken der Meere, auf meiner getreuen himmlischen Azurwolkenschlange.

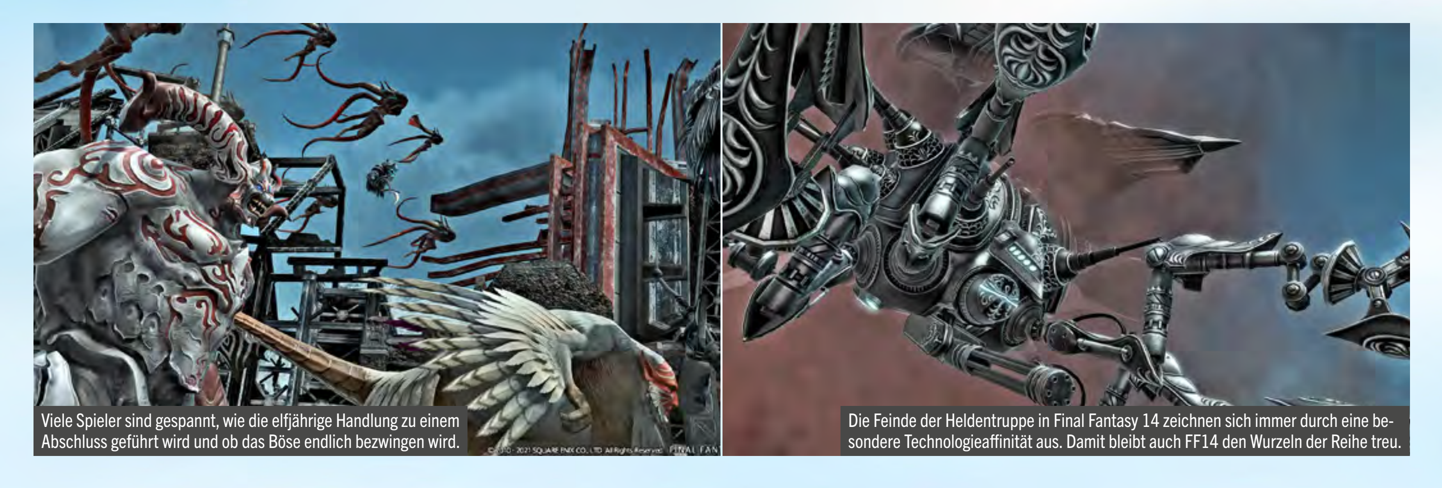
Eine große Anzahl an Mounts, ein gutes Transmog-System mit vielen Möglichkeiten, eine unterhaltsame Story, und Tab-Targeting-Combat, welcher auf hohem Level auch mal richtig anspruchsvoll werden kann. Nach diesen Kriterien hätten ich und Final Fantasy 14 eigentlich die besten Freunde werden sollen, doch das MMO konnte mich früher nie wirklich fesseln. Wir wurden einfach nie wirklich warm miteinander.

Ich hatte Final Fantasy 14 früher schon gespielt, aktuell bin ich aber nicht so ganz up to date, was in der Handlung passiert, welche Klassen aktuell top sind, und was man gerade genau macht in dem Spiel. Ich habe zwar einen Charakter auf der maximalen Stufe, doch wirklich viel ist mir nicht in Erinnerung geblieben. Als ich also an der Media-Tour zu Final Fantasy 14 teilnehmen durfte, betrachtete ich das Spiel fast so wie ein völliger Neuling, was meinen Eindrücken eine frische Perspektive verpasste. Bislang zählte das Online-Rollenspiel von Square Enix nicht zu meinen Favoriten. Das muss ich revidieren. Wow! Die neue Erweiterung wird richtig gut.

Jede gute Geschichte muss irgendwann enden

Ich durfte während meiner Hands-On-Session einen Pre-Release Build von Endwalker spielen, welcher noch nicht die finalen Anpassungen erhielt. Sämtliche Inhalte können sich also noch stark ändern.

Während der Hands-On-Session gab es keine Quests oder Story-relevanten Inhalte zu spielen.

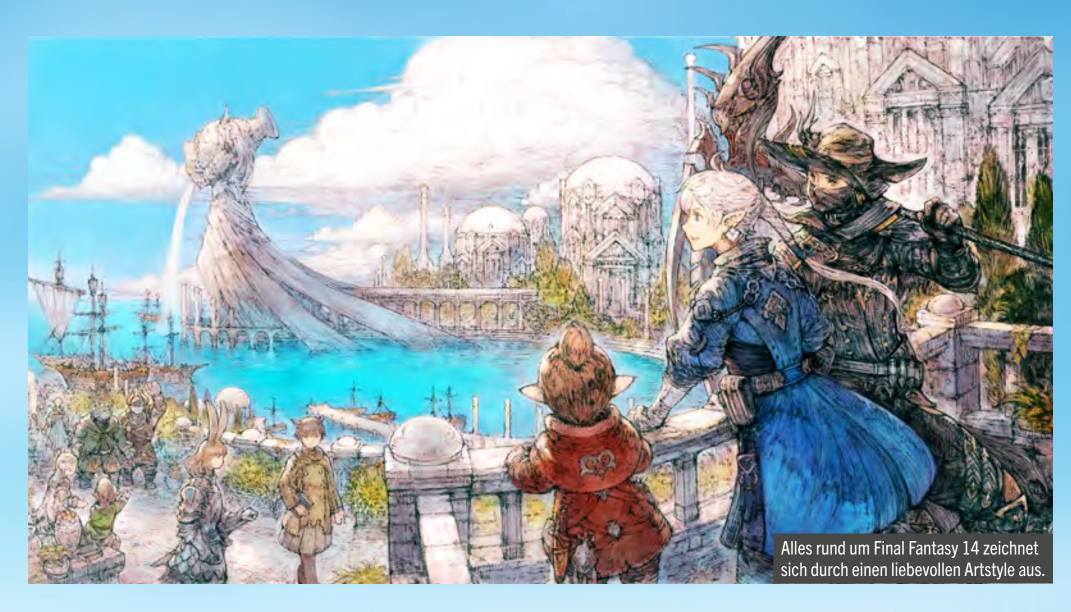


Viele Spieler sind gespannt, wie die elfjährige Handlung zu einem Abschluss geführt wird und ob das Böse endlich bezwingen wird.

Die Feinde der Heldentruppe in Final Fantasy 14 zeichnen sich immer durch eine besondere Technologieaffinität aus. Damit bleibt auch FF14 den Wurzeln der Reihe treu.

Wie ihr sicherlich bereits wisst, wird Endwalker den derzeitigen Handlungsstrang von Final Fantasy 14 nach elf Jahren endlich zu Ende bringen. Wenn ihr also bereits Fan der Story von FF14 seid, dann wird euch Endwalker nicht enttäuschen. Für alle, die mit der Geschichte bisher nicht allzu viel anfangen konnten, gibt es ebenfalls gute Neuigkeiten: Mit dem ersten großen Inhalts-Patch wird eine völlig neue Handlung beginnen. Final Fantasy 14 ist noch lange nicht auserzählt und vielleicht wecken die neuen Abenteuer ja euer Interesse.

Als Teil der Handlung werden die Spieler übrigens auf den Mond reisen. Wer hier seltsame Sprung-Physik und mangelnden Sauerstoff befürchtet, den kann ich beruhigen: So etwas in der Art wird es nicht geben. Die Entwickler haben ähnliche Mechaniken nämlich bereits in Unterwasser-Zonen implementiert, weswegen sie es nicht für nötig hielten, das erneut zu tun. Stattdessen wollen sie, dass sich die Spieler die Frage stellen: Was genau ist eigentlich der Mond in Final Fantasy 14? Ähnlich wie Verschwörungstheorien über die dunkle Seite des Mondes im echten Leben soll hier wohl eine Art Mythos aufgebaut werden. Weiterhin konnte ich in der Preview-Version ein einzelnes Gebiet erkunden. Die interessantesten Orte, wie ein kleines Dörfchen mitten im Meer, wurden leider von einer unsichtbaren Wand blockiert, doch alles in allem sieht die neue Zone sehr, sehr hübsch aus. Das Design-Team hat hier wirklich gute Arbeit geleistet und es gibt überall kleine – und große – Dinge zu entdecken. Natürlich sind in der Spielwelt wie immer zahlreiche Fate-Events verstreut, die ihr entweder alleine oder mit eurer Gruppe abschließen könnt.


Alles rund um Final Fantasy 14 zeichnet sich durch einen liebevollen Artstyle aus.

Ich und der Reaper, ein perfektes Paar

Das Hauptaugenmerk der Preview-Session waren die zwei neuen Klassen Reaper und Sage. In meinem Interview mit Naoki Yoshida konnte ich einiges über den Entwicklungsprozess der beiden Klassen in Erfahrung bringen. Die Entwickler wollen mit jeder neuen Erweiterung mindestens zwei neue Jobs einbringen, weil Spieler gerne neue Klassen ausprobieren. Die meisten Leute spielen gerne einen DD, weswegen der Reaper eine DPS-Klasse ist. Als sie mit Shadowbringer die neue Tank-Klasse Gunbreaker einführten, gab es wohl einige Spieler, die sich lieber einen neuen Heiler gewünscht hätten. Daher wurde das Konzept des Sages auch bereits früh im Entwicklungsprozess beschlossen.

Für das Design des Reapers ging das Team auf den Wunsch der Community ein, eine Klasse mit einer großen Sense als Waffe spielen zu können. Die Community hat wohl einen sehr guten Geschmack, denn der Reaper ist eine der spaßigsten Klassen, die ich je in einem MMO spielen durfte.

Der Reaper hat ein recht simples Konzept: Man baut über verschiedene Angriffe und Debuffs eine Ressource auf, mit der man stärkere Angriffe nutzen kann. Diese stärkeren Angriffe bauen wiederum eine eigene Ressource auf, durch die man eine Transformation aktivieren kann. Hier wird es dann interessant, da sich durch die Transformation das Spieltempo um einiges erhöht.

Man lässt den Avatar des Todes den eigenen Körper für eine gewisse Zeit übernehmen, wodurch man vier neue Ressourcen-Punkte erhält. Mit diesen kann man eine verstärkte Version von bestimmten Angriffen verwenden, wofür man normalerweise erst Ressourcen aufbauen müsste. Weiterhin baut jeder dieser Angriffe einen anderen Ressourcen-Punkt auf, mit welchen man einen dritten Angriff ausführen kann.

Wie ihr schon merkt, ist der Reaper ein sehr Ressourcen-intensiver Job. Im Kampf braucht es eine gewisse Zeit, bis die Klasse wirklich in Aktion tritt, diese Zeit


Alphinaud ist einer der treuen Begleiter unseres Helden in der Hauptstory. Durch viele Zwischensequenzen wachsen und die Figuren immer stärker ans Herz.

Der Ultraschurke in FF14 heißt Zodiark, bis wir zu ihm vordringen, müssen wir aber jede Menge seiner Schergen erledigen.

lässt sich durch ein paar Fähigkeiten mit höherer Abklingzeit jedoch ein wenig verringern, wodurch auch Burst-Phasen gut möglich sind. Zusätzlich befinden sich einige Angriffe nicht auf dem globalen Cooldown, wodurch ein sehr spaßiges und flüssiges Spielerlebnis geboten wird.

Das Ganze wird weiterhin unterstützt von den wirklich unfassbar hübschen Animationen. Ich übertreibe nicht, wenn ich behaupte, dass sich die Animationen des Reapers mit denen von Black Desert Online messen können, immerhin ein deutlich jüngeres Spiel. Die Angriffe mit der Sense fühlen sich sehr wuchtig an und haben eine recht hübsche blaue Farbgebung. Weiterhin gibt es noch Aktionen, welche der Avatar des Todes ausführt. Diese zeigen sich in einem dunklen Rot-Ton, genauso wie die Angriffe, welche man in der Transformation ausübt. Man merkt sichtlich den Unterschied zwischen den „eigenen“ Fähigkeiten und denen des Avatars, was einen sehr gelungenen Kontrast darstellt.

Heilung oder doch lieber Schaden? Der Sage kann beides!

DPS-Spieler werden mit dem Reaper definitiv jede Menge Spaß haben, doch genug mit der Schwärmerei über diesen Todesgott. Auch Heiler erhalten mit dem Sage nämlich eine sehr komplexe neue Klasse. Dieser ist der vierte des Spiels, weswegen sich das Team dazu entschied, diese in klassische Heiler und Barriere-Heiler zu unterteilen. Der Sage gehört letzterer Gruppe an und wurde nach dem Feedback der Heiler-Community kreiert, dass diese gerne öfter angreifen wollen.

Der Sage besitzt einen Spielstil ähnlich dem Disziplin-Priester aus World of Warcaft. Ihr könnt einen Buff auf einen Mitspieler und euch selbst setzen, wodurch eure schadensverursachenden Fähigkeiten alle Spieler mit dem Buff heilen. Natürlich besitzt der Sage auch zahlreiche Heilzauber in seinem Repertoire und auch einige sehr mächtige Cooldowns stehen ihm zur Verfügung. In Kampfphasen, in denen die Gruppe nicht viel Schaden erhält, kann der Sage ohne Probleme angreifen und den derzeitigen Tank dadurch heilen. Für brenzlige Situationen besitzt er aber auch genug Power, um die Gruppe am Leben zu halten.

Auch beim Sage hat das Animations-Team großartige Arbeit geleistet. Sowohl die Schadens- als auch die Heilzauber sehen fantastisch aus und je mächtiger ein Zauber, desto extravaganter die Animation. Zusätzlich besitzt der Sage eine Fähigkeit, durch die der nächste Cast bestimmter Fähigkeiten verstärkt wird. Hierdurch ändert sich auch die Animation und fühlt sich wesentlich „mächtiger“ an. Ich kann es gar nicht genug betonen: Das Design-Team dieser beiden neuen Klassen hat wirklich großartige Arbeit geleistet und sowohl DPS-Spieler als auch dedizierte Heiler werden sicherlich eine Menge Spaß mit den neuen Klassen haben.

In meiner begrenzten Spielzeit konnte ich nicht jede der alten Klassen ausprobieren, doch diese



Die Wilden Stämme bekommen mit den Matang ebenfalls Zuwachs. Hier erledigt ihr Aufgaben und sammelt Ruf, mit dem ihr tolle Belohnungen freischaltet.



Typisch für Final Fantasy 14 werdet ihr auch in Endwalker wieder viele Story-Sequenzen sehen können, die euch das Gefühl geben, Teil einer lebendigen Welt zu sein.

haben natürlich alle ein paar neue Spielzeuge erhalten. Insgesamt kann man wohl sagen: Wenn euch eine bestimmte Klasse vor Endwalker Spaß gemacht hat, dann wird das auch nach Endwalker noch der Fall sein.

Auch im Solo-Modus warten zahlreiche Abenteuer

In Endwalker wollen die Entwickler weiterhin das Trust-System weiter ausbauen. Dieses wurde ursprünglich implementiert, um den Spielern mehr Immersion zu bieten. Schließlich ist es ziemlich cool, einen Dungeon mit den bekannten Figuren der Handlung zu bestreiten. Für die neue Erweiterung bekommt die KI einige neue Features, sodass neue Spieler die Inhalte besser erleben können. Die Entwickler möchten, dass Neulinge oder solche, die MMOs eigentlich nicht mögen, den Spaß am Genre und daran, mit anderen Spielern zusammen zu spielen, entdecken können.

Ich habe einen Dungeon der Stufe 81 mit den KI-Teammitgliedern des Trust-Systems abgeschlossen und es lief alles in allem ziemlich gut. Mein getreuer Gefährte Thancred erwies sich als äußerst zuverlässiger Tank, welcher sämtliche Gegner anstürmte, sobald ich in deren Reichweite gelaufen bin. Die KI ist sämtlichen AoE-Flächen oder anderen Mechaniken gekonnt ausgewichen, und wurde ich mal getroffen, erhielt ich sofort die nötige Heilung. Insgesamt war wohl eher ich selbst das schwächste Glied unseres Teams. Wenn ihr also nicht gerne mit anderen Spielern zusammenspielt, dann wird euch das Trust-System in Endwalker definitiv eine große Hilfe sein.

Nicht nur das Trust-System soll einige Änderungen erhalten, um es neuen Spielern einfacher zu machen. Nach der Veröffentlichung Endwalkers sollen einige neue Features implementiert werden, um Neuankömmlinge zu unterstützen. Das Entwickler-Team hat definitiv nicht damit gerechnet, dass in letzter Zeit so viele neue Spieler den Titel für sich entdecken, weswegen noch keine konkreten Pläne existieren. Naoki Yoshida hat jedoch bereits ein paar Ideen, wie man das Spielerlebnis verbessern könnte. In meinem Interview erzählte er beispielsweise, dass alle Spieler, die in den letzten drei Monaten mit Final Fantasy 14 angefangen haben, einer Gruppe zugewiesen werden könnten, ähnlich wie in einer Schulklasse. Hierzu sollen Spieler



Die Spielwelt Eorzea ist bereits jetzt riesig. Mit Endwalker kommen weitere Gebiete hinzu.

natürlich nicht gezwungen werden. Wenn ihr das Spiel also bisher noch nicht angefangen habt, dann wird es in Endwalker wohl ein paar neue Systeme geben, die euch den Einstieg in die Welt von Final Fantasy 14 erleichtern werden.

Ein guter Abschluss sorgt für den perfekten Anfang

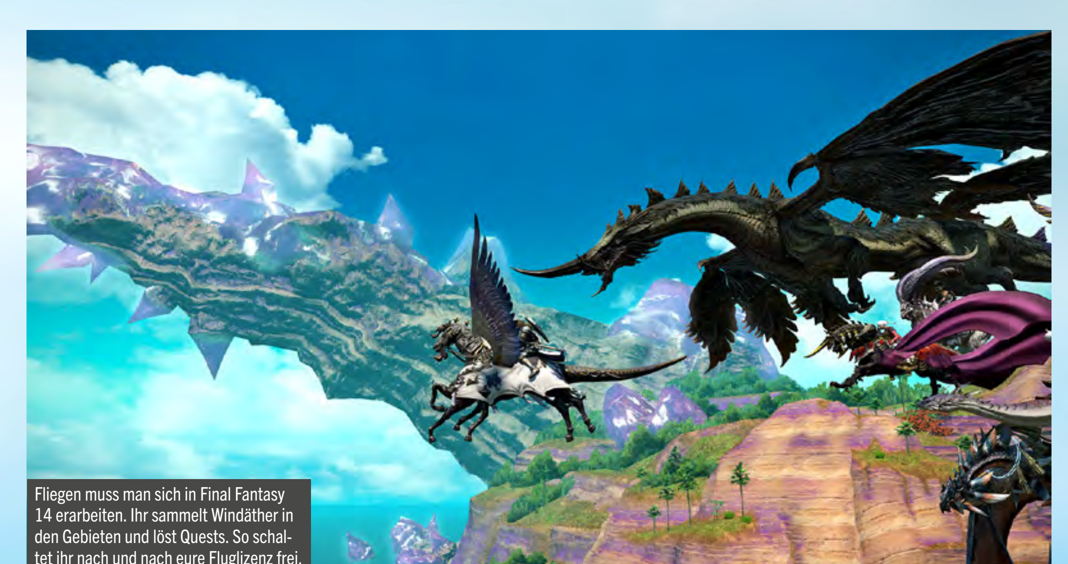
Insgesamt wird Endwalker wohl ein sehr episches Erlebnis und es wird zusätzlich einige Änderungen geben, um das Spiel für die nächsten zehn Jahre bereit zu machen, wie Yoshida erklärte. Schließlich startet mit Patch 6.1 wie bereits erwähnt ein völlig neues Abenteuer für Spieler. Hierfür wird beispielsweise ein Stat-Squish eingeführt, da die Chance für Bugs mit zu hohen Werten wesentlich erhöht wird. Weiterhin sollen der Unterschied der Attribute von Ausrüstung zwischen Stufe 50 und Stufe 80 und die benötigten Erfahrungspunkte für einen Stufenaufstieg reduziert werden. Die Entwickler haben sich einige Gedanken gemacht, wie sie das Grundgerüst des Spiels verbessern können, sodass bei zukünftigen Erweiterungen keine Probleme auftreten werden und ihr werdet bei eurem ersten Betreten der Welt viele Dinge anders vorfinden als vor der Erweiterung. Endwalker wird mit sechs riesigen neuen Gebieten, neuen Raids, Dungeons, Ausrüstung, Rezepten, und vielem mehr die größte Erweiterung des Spiels, welche laut Yoshida sogar mehr Inhalte bieten soll als ein modernes Rollenspiel!

Wenn ihr also bisher noch nicht in den Genuss des Spiels gekommen seid, dann ist die Veröffentlichung von Endwalker definitiv ein guter Zeitpunkt, um dem Spiel eine Chance zu geben. Alle, die das MMO bereits für sich entdeckt haben, werden auch mit Endwalker sicherlich sehr zufrieden sein. ❑

DANIEL MEINT

„Ein tolles MMORPG, das mit Endwalker noch besser wird!“

Endwalker wird sowohl für alte Hasen als auch für Neulinge ein tolles Erlebnis. Mit Endwalker bringt Square Enix den derzeitigen Handlungsstrang ihres MMORPGs nach elf Jahren endlich zu Ende. Hiernach erwarten die Spieler zahlreiche neue Abenteuer und mit Endwalker werden einige Systeme verbessert und angepasst, um das Spiel auf die nächsten Jahre vorzubereiten. Die beiden neuen Klassen der Erweiterung spielen sich wirklich großartig und die Animationen unterstützen das Gameplay auf wunderbare Weise. Endwalker wird definitiv eine tolle Erweiterung für das äußerst beliebte MMO, welche sich wohl niemand entgehen lassen sollte.


Fliegen muss man sich in Final Fantasy 14 erarbeiten. Ihr sammelt Windäther in den Gebieten und löst Quests. So schaltet ihr nach und nach eure Fluglizenz frei.



Genre: Simulation
Entwickler: GIANTS Software
Hersteller: Astragon
Termin: 22. November 2021

Landwirtschafts-Simulator 22

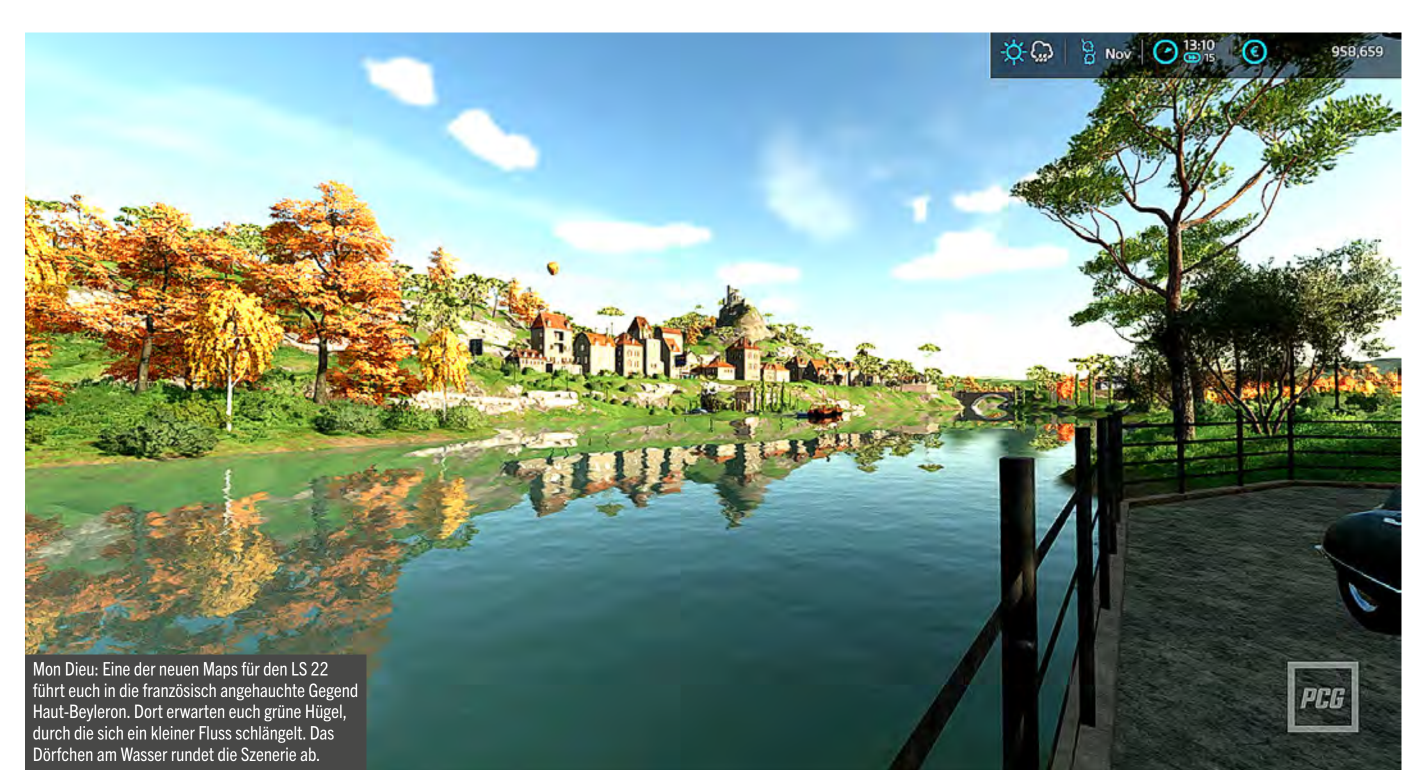
Für Simulationsfans und Hobby-Bauern wird der Herbst spannend, schließlich steht mit dem Landwirtschafts-Simulator 22 der nächste große Versionssprung der erfolgreichen Sim-Reihe an. Wir waren bei Giants Software zu Gast und konnten eine weit fortgeschrittene Version anspielen.

Von: Carlo Siebenhüner

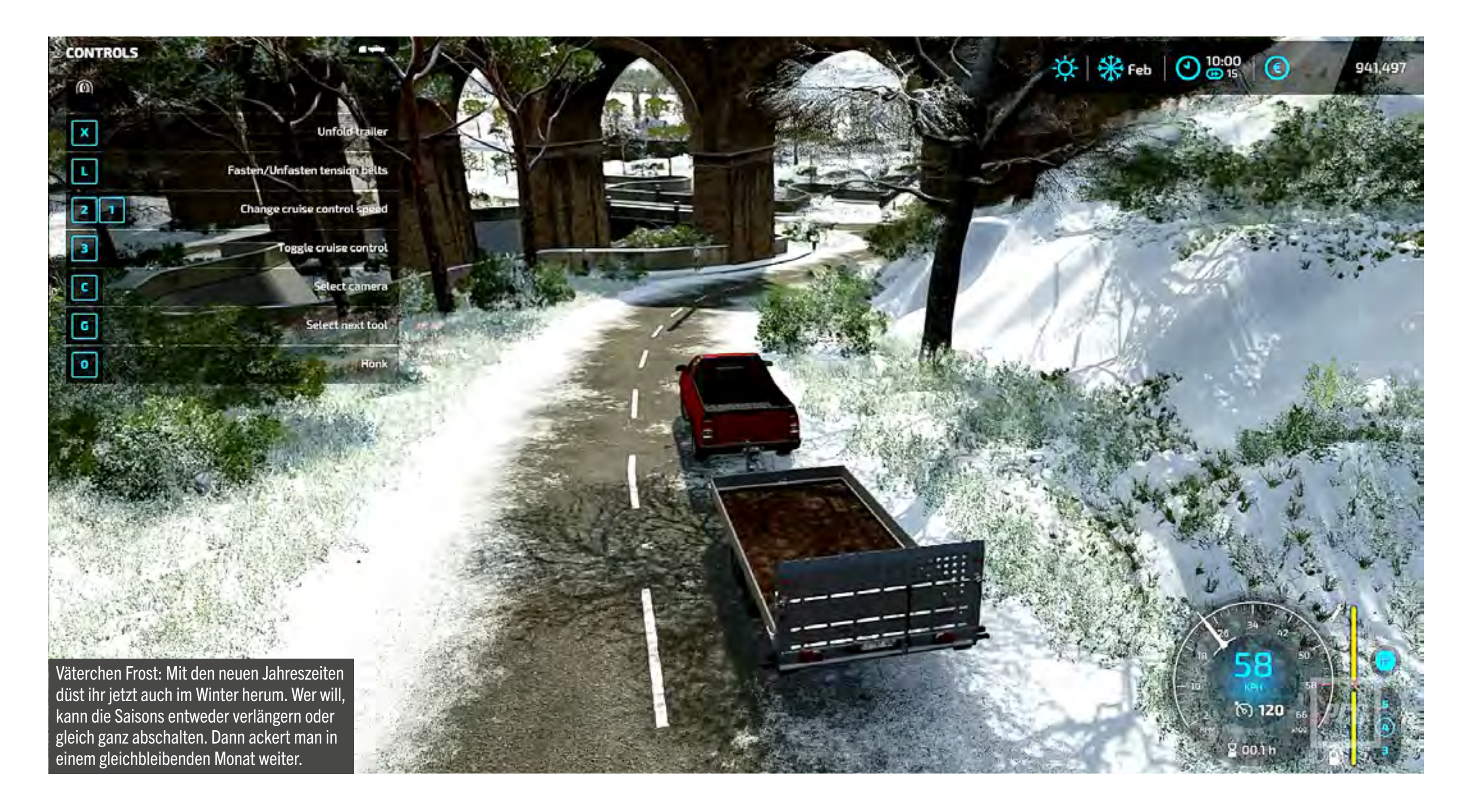
Der Spieleherbst wird uns dieses Jahr mit einigen Blockbustern verwöhnen, etwa Forza Horizon 5, Call of Duty: Vanguard und Battlefield 2042. Doch für Simulationsfans und Hobby-Bauern wird es ebenfalls spannend, schließlich steht mit dem Landwirtschafts-Simulator 22 der nächste große Versionssprung der erfolgreichen Sim-Reihe an. Wir waren bei Giants Software in Erlangen zu Gast und konnten eine weit fortgeschrittene Version anspielen. Darin haben wir alle neuen Features begutachtet und auch ein Auge auf das optimierte Beleuchtungssystem geworfen.

Landwirtschaft meets Transportsimulation

Die von uns gespielte Version führt uns auf die neue Karte „Haut-Beyleron". Das Gebiet ist französisch angehaucht und wurde während der Gamescom im August vorgestellt. Unsere Version ist dabei etwas weiter vorangeschritten als die bekannte Messe-Demo. So begutachten wir beispielsweise bereits ein fast finales Beleuchtungssystem.



Mon Dieu: Eine der neuen Maps für den LS 22 führt euch in die französisch angehauchte Gegend Haut-Beyleron. Dort erwarten euch grüne Hügel, durch die sich ein kleiner Fluss schlängelt. Das Dörfchen am Wasser rundet die Szenerie ab.



Väterchen Frost: Mit den neuen Jahreszeiten düst ihr jetzt auch im Winter herum. Wer will, kann die Saisons entweder verlängern oder gleich ganz abschalten. Dann ackert man in einem gleichbleibenden Monat weiter.

Das Grundprinzip ist aber seit jeher gleich. Ihr werdet auf einen kleinen Bauernhof geschmissen. Mit den paar Geräten, die ihr habt, bearbeitet ihr eure wenigen Felder und fahrt die Erträge zum Höchstbietenden. Mittels des Geldes kauft ihr dann neue Geräte, Gebäude, Tiere oder Felder für den Hof.

Dabei bleibt euch überlassen, wie ihr das angeht. Wollt ihr lieber den Acker, nun ja, beackern, dann spezialisiert euch auf Pflanzen. Neu hinzu kommen Oliven und Weinstöcke mit dazu passenden Feldern beziehungsweise Hängen. Wollt ihr lieber Tiere halten, baut ihr euch Kuh-, Pferde- oder Hühnerställe. Selbst Biogasanlagen sind mittlerweile für den umweltbewussten Bauern im Spiel enthalten.

Doch ist im LS22 da noch nicht Schluss, denn eine der großen Neuerungen sind die zahlreichen Produktionsstätten. Damit bekommt der Simulator Anleihen einer Transportsimulation. Wer seine landwirtschaftlichen Erzeugnisse nämlich nicht nur schnöde beim Händler abkippen will, kauft sich einfach eine Produktionsstätte – das nötige Kleingeld vorausgesetzt.

Dann liefert ihr beispielsweise euer Getreide nicht zum Händler, sondern zur Mühle. Das Mehl fahrt ihr anschließend zum örtlichen Bäcker. Das ist eine nette Erweiterung des Gameplays, die vor allem für Mehrspieler interessant wird, da sich dann eine Gruppe um die Felder und eine andere um die Aufrechterhaltung der Produktionen kümmern kann.

Am Ende ist es aber nur eine Verlängerung des Produktionsvorgangs, für den ein bisschen mehr Kohle herausspringt. Visuelle Veränderungen in der Spielwelt, wie man sie aus waschechten Transportsimulationen kennt, gibt es durch die Aktivierung der Industrie nicht.

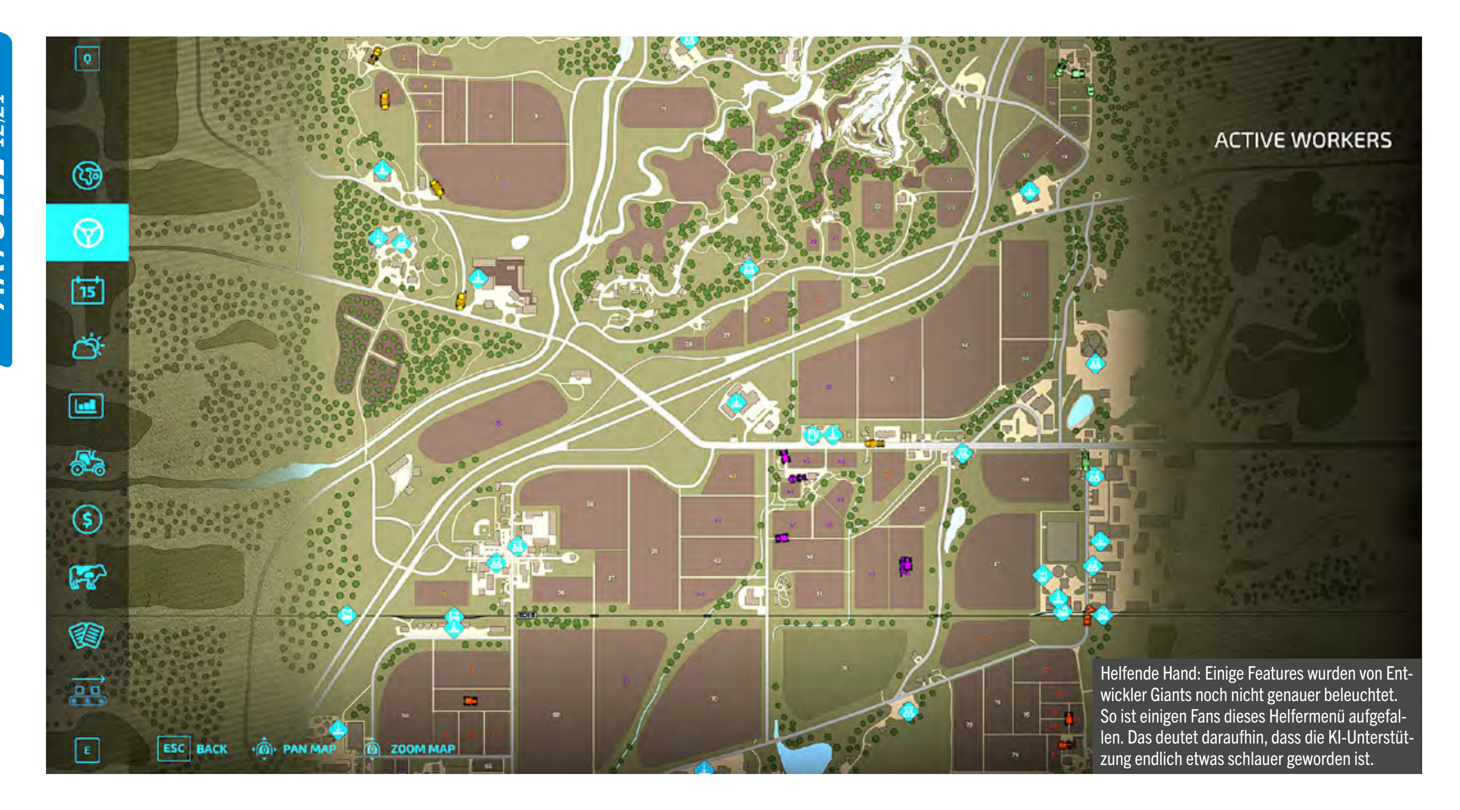
Das ganze Jahr im LS22

Veränderungen finden aber durchaus statt, was uns zur zweiten großen Neuerung des LS22 bringt: den Jahreszeiten. Bisher befandet ihr euch immer im ewigen Sommer, jetzt werden die Blätter an den Bäumen auch mal bunt, bis irgendwann der Schnee fällt.

Das Ganze wird in Tagen gerechnet. Standardmäßig hat ein Jahr im Spiel zwölf Tage. Jeder Tag



Liebe zum Detail: Jeder Schlauch und jede Mutter sitzt am richtigen Fleck. Dafür haben sich die Entwickler über die Jahre einen großen Lizenzpool unterschiedlicher Landmaschinenhersteller zusammengestellt.



Helfende Hand: Einige Features wurden von Entwickler Giants noch nicht genauer beleuchtet. So ist einigen Fans dieses Helfermenü aufgefallen. Das deutet daraufhin, dass die KI-Unterstützung endlich etwas schlauer geworden ist.

repräsentiert also einen Monat. Dadurch ist der Übergang der Jahreszeiten fließend, doch man erkennt zwischen den einzelnen Tagen durchaus einen Unterschied.

Auch eure Landwirtschaft müsst ihr an die Jahreszeiten anpassen, denn schließlich wächst im Winter nicht viel. Dafür stellt euch das Spiel einen übersichtlichen Kalender zur Verfügung, auf dem ihr genau ablesen könnt, was wann wächst. Verpasst ihr es, innerhalb der Zeiten zu ernten, verrottet eure Frucht.

Habt ihr auf den ganzen Jahreszeiten-Zinnober keine Lust, könnt ihr das Feature aber auch einfach deaktivieren und in einem gleichbleibenden Monat spielen. Alternativ verlängert ihr die Jahreszeiten auf mehrere Tage. Insgesamt soll es sogar möglich sein, ein komplettes Jahr realistisch auf etwa 360 Tage auszudehnen.

Die Jahreszeiten sind also eine schöne Ergänzung, die vorher nur über Fan-Modifikationen möglich war. Sie versprechen spielerische Abwechslung, da ihr eure Produktion immer nach dem Wetter ausrichten müsst, aber auch die optische Veränderung ist nett anzuschauen, da es etwas Auflockerung in die Welt des Landwirtschafts-Simulators bringt.

Statische Landschaften …

Die Welt ist im LS 22 nämlich weiterhin recht statisch. Zwar überrascht das Spiel durchaus immer mal mit hübschen Lichtstimmungen in der Ferne. Im Vergleich zu anderen Open-World-Sandbox-Spielen, was die Sim ja nun mal ist, wirkt die Umgebung aber leblos und manche Textur ist auch noch sehr grob.

Außerdem hat es ein nerviges Detail aus dem LS 19 leider auch in die neue Version geschafft. Die Fernsicht auf den Feldern ist weiterhin gering. Das führt dazu, dass die Pflanzen auf großen Feldern ab einer bestimmten Distanz einfach ausgeblendet werden und man eine flache Bodentextur sieht. Das spart zwar Hardwareressourcen, ist aber sehr hässlich. Hier wäre eine Einstellungsoption für stärkere Rechner das Mindeste.

Auf den Straßen fahren zwar NPC-Autos und innerhalb der Ortschaften laufen NPCs herum. Die sind aber spärlich und besitzen nur eine rudimentäre KI. Die eigene Figur kann zwar umfangreich gestaltet werden, doch schaut sie einen nur mit toten Augen aus dem Fahrersitz an. Wer den LS22 spielen möchte, sollte sich also bewusst sein, dass man auch dieses Mal grafische Abstriche in Kauf nehmen muss, mit einer Ausnahme.



Alle Jahre wieder: Der neue Jahreszeitenkalender hilft bei der Planung der Felder. Je nach Saison wachsen unterschiedliche Feldfrüchte und auch die Ernte muss abgepasst werden. Verpasst ihr die Erntezeit, verrotet eure Frucht auf dem Feld.



Fließbandprodukt: Die neuen Produktionslinien erweitern das Gameplay im LS 22. Wer genügend Geld besitzt, kauft sich eine der Produktionsstätten und presst vollautomatisch aus seinen angebauten Trauben einen leckeren Traubensaft.

... detailverliebte Fahrzeuge

Schon der LS 19 war gerade bei den zahlreichen Treckern und Geräten detailverliebt und auch der LS 22 zeigt euch die Landmaschinen bis zur letzten Schraube akkurat. Dafür haben sich die Entwickler unzählige Lizenzen reingeholt, von John Deer über Fendt, New Holland und Zetor bis zu Landini und vielen mehr sind alle mit dabei. Selbst die Biogasanlagen sind jetzt lizenziert und originalgetreu nachgebaut. Dazu kommen bei den Fahrzeugen zwei neue Entwicklungen.

Einerseits könnt ihr manuell schalten bei jenen Fahrzeugen, die das auch in echt erlauben. Wer will, kann sogar seine Schalthebel-Hardware anschließen und in echt die Gänge durchwechseln. Und woran erkennt man, dass man im falschen Gang ist? Na, am Sound, wenn der Motor aus Versehen aufheult. Da hat Giants ebenfalls nachgebessert.

Fahrt ihr im hohen Gang oder aktiviert ihr eure Gerätschaften, dreht euer Traktor merklich hoch. Auch kleine Details sind deutlich zu hören, beispielsweise zischt der Trecker ab und an mal, euer Grubber klappert authentisch über den Acker und die hydraulischen Pressen an eurem Anhänger strengen sich merklich an.

Das trägt zusammen mit den detaillierten Fahrzeugmodellen und Animationen enorm zur hohen Authentizität bei und Enthusiasten werden sich nicht sattsehen und -hören können.

Zumindest, wenn man sich an kräftigen Farben nicht stört, denn ein Kritikpunkt innerhalb der Community bei den ersten Gameplay-Aufnahmen waren zu grelle und satte Farben. Das optimierte Beleuchtungssystem in unserer Preview-Version bringt da zumindest leichte Anpassungen, aber vornehmlich bei der Umgebung.

Die Fahrzeuge sind weiterhin sehr bunt. Hier muss man aber zur Verteidigung sagen, dass auch echte Landmaschinen frisch vom Band in den buntesten Rot-, Grün- und Blautönen um die Ecke kommen. Zwar hat der LS22 kein Schadensmodell, jedoch aber ein Schmutz-System. Wie im Vorgänger werden die Kisten also im Laufe der Zeit dreckig, was die grellen Farben etwas abschwächt.

Einen dynamischen Boden, der sich verformt, und wo man mit der Maschine auch mal im Dreck stecken bleibt, wird es aber auch im LS 22 nicht geben. Und das, obwohl es ein viel gewünschtes Feature der Community ist.

Fragezeichen gibt es noch

Das neue Baumenü konnten wir uns leider noch nicht im Detail anschauen, genauso wie das Helfersystem, dass wohl noch kommen soll. Fans haben in einer Gameplay-Preview ein Menü dazu entdeckt. Bisher kann man die KI nur direkt auf dem Feld aktivieren, was ziemlich umständlich ist. Das Helfermenü deutet jedoch an, dass man die KI-Unterstützung jetzt zu verschiedenen Feldern oder auch Produktionsstätten schicken kann. Als wir bei Giants dazu nachfragten, erhielten wir leider nur Schweigen als Antwort.

Trotzdem macht der Landwirtschafts-Simulator 22 einen deutlichen Sprung nach vorn. Stärken wie die Fahrzeuge und das Bearbeiten der Böden werden ausgebaut. Neue Features wie die Jahreszeiten und die Produktionsketten erweitern das Gameplay sinnvoll, ohne dass man Mods installieren muss. Gleichzeitig werden aber bekannte Schwächen wie das Grafikgerüst und die Zugänglichkeit nur stellenweise verbessert.

Das wird für Fans der Serie kein großes Problem sein. Die werden vermutlich noch tiefer eintauchen und bekommen mit Jahreszeiten und Produktionsketten heißersehnte Features. Auf Neulinge wird der LS aber wohl weiterhin erst einmal abschreckend wirken oder sie werden ihn belächeln. Das hängt aber vermutlich auch ein wenig vom Thema des Spiels ab.

Der Landwirtschafts-Simulator 22 erscheint am 22. November für PC, PS5, PS4, Xbox Series X, Xbox One und Google Stadia. ❑



Nerviges Erbe: Wie auch schon in den Vorgängern blendet das Spiel auf Distanz die Pflanzen auf euren Feldern aus. Übrig bleibt nur eine flache Bodentextur. Das spart zwar Hardwareressourcen, sieht aber unzeitgemäß und hässlich aus.

CARLO MEINT

„Giants ist bei der Entwicklung des LS 22 konsequent."

Die Aussage kann man von zwei unterschiedlichen Seiten betrachten. Einerseits baut der Landwirtschafts-Simulator 22 seine Stärken konsequent aus und fügt Features ein, die vorher nur per Mod auf dem PC möglich waren. Andererseits bleibt eine große Weiterentwicklung vorerst aus. Gerade auf grafischer Seite ist die hauseigene Engine weiterhin veraltet, was den Charme des LS nur schwer rüberbringt.



Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Bukarest
Hersteller: Ubisoft
Termin: 2022

Ghost Recon: Frontline

Nach The Division: Heartland und Tom Clancy's XDefiant (kein Tippfehler!) kündigte Ubisoft nun schon den dritten Multiplayer-Shooter an, der sich allein über Ingame-Käufe finanzieren soll. Ob das funktioniert?

Von: David Benke

Im Ghost-Recon-Universum hing der Haussegen zuletzt ein wenig schief. Der aktuellste Titel Ghost Recon: Breakpoint aus dem Jahr 2019 war ein ziemlicher Reinfall. Dem Titel mangelte es einfach an so ziemlich allem, was die Taktik-Shooter-Serie davor ausgezeichnet hatte. Stattdessen probierten die Macher lieber experimentelle neue Spielelemente aus: Online-Zwang, haufenweise Mikrotransaktionen und ein halbgares Inventar-System, das plötzlich auf zufälligem Loot basierte. Das schmeckte den Fans verständlicherweise gar nicht. Breakpoint wurde mit miesen User-wertungen und einem historisch schlechten Metascore von 58 abgestraft! Die Entwickler von Ubisoft haben also etwas gutzumachen. Und das wollen sie offensichtlich auch! Im Rahmen einer großen Feier zum 20-jährigen Jubiläum der Ghost-Recon-Reihe wurde nun ein neuer Serienteil angekündigt, Ghost Recon: Frontline. Der soll alles anders, alles besser machen als sein Vorgänger, könnte eingefleischte Veteranen dabei aber erneut vor den Kopf stoßen. Ghost Recon: Frontline ist nämlich ein reiner Free2Play-Online-Shooter. So weit, so noch okay. Statt den Schritt zurück zu einer eher klassischen Spielerfahrung zu machen, die sich wohl viele Fans gewünscht hätten, präsentiert man euch allerdings ein reines PvP-Spielerlebnis mit Battle-Royale-Elementen. Jupp, richtig gelesen. Es geht also nicht darum, mit Taktik und Teamwork Drogenkartelle, Söldnerarmeen oder gleich ganze Nationen zur Strecke bringen. Es steht vielmehr der Kampf Mann gegen Mann, Spieler gegen Spieler im Mittelpunkt. Die Verantwortlichen von Ubisoft Bukarest, die unter anderem bereits an den Multiplayer-Modi der beiden Ghost-Recon-Vorgänger Wildlands und Breakpoint mitarbeiteten, wollen dem Spiel dabei einen ganz eigenen Touch verleihen, so Game Design Director Alexandru Rais. Anders als es im Genre Standard ist, gibt es in Frontline beispielsweise keinen Ring, der das Spielfeld stetig kleiner macht und



Ganz wichtig in Ghost Recon: Frontline ist der TAC Support. Durch Luftabwürfe könnt ihr euch mit allerlei nützlichen Gadgets versorgen lassen, zum Beispiel mobilen Schilden.



Im Expedition-Modus müsst ihr per Helikopter von der Karte entkommen. Allerdings gibt es für den nur zwei Landeplätze, es ist also Tempo gefragt.

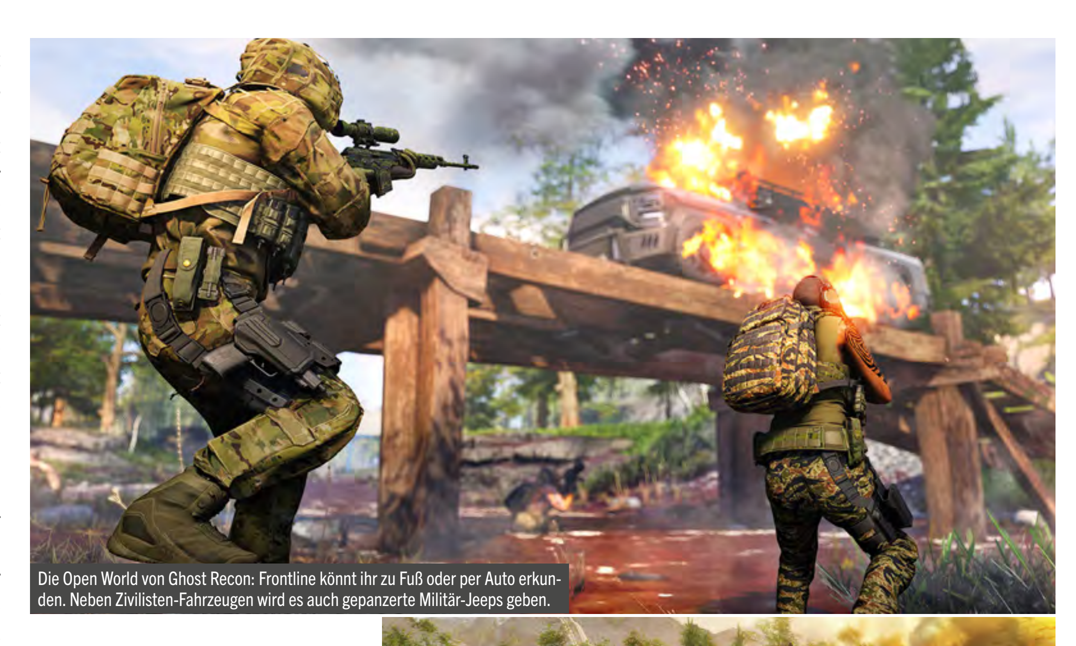
auch keinen Permadeath. Es geht nicht einmal darum, am Ende das letzte überlebende Team zu sein! Im zentralen Spielmodus, genannt Expedition, ist es stattdessen euer Ziel, sensible Geheiminformationen aufzuspüren und in Sicherheit zu bringen. Dafür seid ihr mit insgesamt 102 Spielern in Dreierteams auf einer Karte unterwegs, sucht nach Intel, ballert euch gegenseitig über den Haufen und versucht schließlich, per Extraktionshelikopter zu entkommen.

Keine Story, keine NPCs

Die Insel Drakemoor, auf der der ganze Spaß stattfindet, ist dabei ungefähr 16 Quadratkilometer groß, also vom Umfang her vergleichbar mit den PUBG-Maps Erangel und Miramar. Auch an Abwechslung soll es im Vergleich zur Konkurrenz nicht mangeln: Die offene Spielwelt wartet mit vier unterschiedlichen Biomen und über 20 interessanten Wahrzeichen auf. Wahlweise zu Fuß oder per Fahrzeug erkundet ihr unter anderem eine Ausgrabungsstätte für Dinosaurierknochen und einen verlassenen Vergnügungspark. Warum der verlassen ist, das wollten uns die Macher bisher noch nicht so richtig verraten. Zu Setting und Story ließ man bisher nur durchblicken, dass Drakemoor von einer Art Umweltkatastrophe getroffen und so in einen lebensfeindlichen Ort verwandelt wurde. Die Verantwortlichen dafür zu finden und die vertriebenen Inselbewohner zurück in ihre Häuser zu bekommen, das wird dann euer Job sein. Hier und da gibt es dabei wohl sogar ein paar kleine Cutscenes. NPCs oder einen umfangreichen Handlungsbogen dürft ihr euch aber nicht erhoffen. Der Fokus liegt ganz klar auf dem Gameplay.

Ohne Taktik geht nix

Hier setzt Ubisoft Bukarest auf das bewährte Dreiergespann aus militärischer Authentizität, taktischer Action und Teamwork. Wollt ihr auf eurer Mission erfolgreich sein, müsst ihr also nicht nur ein gutes Auge und schnelle Reflexe mitbringen, sondern auch einiges an Grips. Frontline bietet euch stets verschiedene Wege zum Ziel: Ihr könnt natürlich einfach die Standardroute nehmen, drei Informationsschnipsel sammeln, zu einem der beiden Exraktionspunkte gehen und dort einen Hubschrauber anfordern. Da der dann allerdings für alle Spieler auf der Karte angezeigt wird, müsst ihr euch auf einigen Widerstand gefasst machen. Warum wartet ihr also nicht, bis ein anderes Team die Aufmerksamkeit auf sich zieht und nutzt die Ablenkung, um am zweiten Helipad abzuhauen? Oder ihr verschanzt euch zu Rundenbeginn am Extraktionspunkt, überrumpelt ein anderes Team und luchst ihm kurz vorm Ende seine Ladung ab. Euer Spiel, eure Entscheidung! Die Fülle an Auswahlmöglichkeiten setzt sich auch bei eurer Spielfigur fort. In Frontline baut ihr euch ein Team aus sogenannten Kontraktoren zusammen, die das Spiel zufällig für euch generiert. Jeder Charakter hat also verschiedene Nationalitäten, Hintergründe und Klassen. Das sorgt für Abwechslung. In Sachen Klassen wurden bereits der im Nahkampf versierte Assault, der auf lange Distanzen spezialisierte Scout und der Support vorgestellt, der das Team mit Ausrüstung und Boosts versorgt. Jeder der drei verfügt über individuelle Fähigkeiten, passive Perks und besondere Gadgets, die ihr zu eurem Vorteil einsetzen könnt. Zu denen gehören auch taktische Vorräte, die durch spezielle Ingame-Ziele freigeschaltet und euch dann per Airdrop geliefert werden. Das können automatische Geschütze, mobile Deckungen oder gleich ganze Sniper-Türme sein, mit denen ihr das Schlachtfeld zu euren Gunsten formt.



Die Open World von Ghost Recon: Frontline könnt ihr zu Fuß oder per Auto erkunden. Neben Zivilisten-Fahrzeugen wird es auch gepanzerte Militär-Jeeps geben.



Das ist neu: Anders als die beiden Vorgänger Ghost Recon: Wildlands und Breakpoint setzt Frontline auf eine Ego-Perspektive. Das soll für mehr Immersion sorgen.

Ist das noch Ghost Recon?

Über den Verlauf mehrerer Matches schaltet ihr zudem natürlich immer wieder neuen Kram frei. Mit steigendem Charakterlevel bekommt ihr Zugriff auf neue Ausrüstungsgegenstände, Waffenlevels eröffnen euch neue Aufsätze. Es gibt also gleich mehrere Fortschrittssysteme, die euch dazu motivieren sollen, in jedem Match euer Bestes zu geben, auch wenn am Ende vielleicht kein Sieg für euch herausspringt. Für die Zukunft sind auch noch Missionen und ein Battle Pass geplant, der euch mit neuen Inhalten versorgt, allerdings für Echtgeld gekauft werden muss. Irgendwie muss sich Ghost Recon: Frontline ja auch finanzieren. Als zweites Standbein wird es auch noch einen Ingame-Shop für kosmetische Items geben. Der soll allerdings ebenfalls vollkommen optional sein und keine spielerischen Vorteile bieten. Ob das Ganze überhaupt Spaß macht, das haben die Entwickler bereits mehrfach mit Pro Playern und Content Creators getestet. Demnächst soll aber auch die breite Masse die Möglichkeit bekommen, mal in Frontline reinzuspielen. Seit dem 05. Oktober läuft die Anmeldephase für eine erste Closed Beta. Die soll nach einer kurzfristigen Verschiebung irgendwann „demnächst" starten und neben Expedition auch einen weiteren Spielmodus namens Control enthalten, der euch auf acht verschiedenen Maps in klassische Neun-gegen-Neun-Herrschaftsmatches schmeißt. Ein finales Releasedatum ist indes noch nicht bekannt. Ubisoft verriet bisher nur, dass Ghost Recon: Frontline 2022 für PC, Google Stadia, Playstation und Xbox erscheinen soll. Direkt zum Launch wird generationsübergreifendes Crossplay unterstützt. ❑

DAVID MEINT



„Also, für mich ist Frontline nur noch vom Namen her ein Ghost-Recon-Titel."

In Sachen Spielerfahrung hat das neue Mitglied der Tom-Clancy-Familie schließlich nicht mehr allzu viel mit dem teambasierten Taktik-Shooter-Gameplay zu tun, das die Reihe bisher ausgemacht hat: Statt PvE gibt's nur noch PvP. Statt klarer Story gibt's nur noch endlosen Grind im Battle-Royale-Hamsterrad. Statt Third-Person- gibt's plötzlich Ego-Perspektive wie in Rainbow Six: Siege. Ob das der richtige Weg ist, um Fans nach dem Breakpoint-Debakel wieder für sich zu gewinnen? Ich bin da leider mehr als skeptisch.

Oxenfree 2: Lost Signals

Genre: Adventure
Entwickler: Night School Studio
Hersteller: MWM Interactive
Termin: 2022

Von: Katharina Pache

Ochsenwas? Keine Sorge, wir sind zur Stelle und verraten, was hinter diesem merkwürdigen Spieletitel steckt.

Oxenfree ist ein sperriger Name, dessen Bedeutung für den deutschen Otto-Normal-Spieler vermutlich nicht ohne Weiteres verständlich sein dürfte. Tatsächlich basiert der Titel des Spiels auf dem Ausdruck „olly olly oxen free", der bei Kinderspielen wie Verstecken Verwendung findet. Seine Herkunft ist unbekannt. Mysteriös! Damit passt er tatsächlich ziemlich gut zum Spiel, denn Oxenfree und auch Oxenfree 2: Lost Signals sind im Mystery-Bereich angesiedelt und konfrontieren euch unter anderem mit übernatürlichen Geschehnissen in einer amerikanischen Kleinstadt.

Riley gets spooked

Im Vorgänger wart ihr mit einer Bande Teenies unterwegs, dieser Cast wird für die Fortsetzung allerdings nicht erneut rekrutiert. Die Protagonisten in Lost Signals sind älter, allen voran Heldin Riley Poverly, eine Umweltforscherin, die in ihre alte Heimat Camena zurückkehrt. Dort möchte sie dem Ursprung geheimnisvoller Radiosignale auf den Grund gehen und stellt bald fest, dass es auf der kleinen Edwards-Insel in der Nähe des Städtchens vor übernatürlichen Geistergeschichten nur so wimmelt. Insofern dürfte der Plot also dem des ersten Teils ähneln, nur mit einer anderen Charakterriege und Verbesserungen in einigen Bereichen des Spiels. Kurz gesagt: Wenn euch Oxenfree gefallen hat, stehen die Chancen sehr gut, dass auch Oxenfree 2 genau euren Geschmack trifft.

Lasse redn

Für alle, die mit dem Erstling bislang nichts zu tun hatten, müssen wir etwas weiter ausholen. Sowohl Oxenfree als auch Oxenfree 2 zeichnen sich aus durch die ungewöhnliche 2,5D-Perspektive mit weit herausgezoomter Kamera. Ihr seht eure Figuren meist nur aus großer Entfernung auf dem Bildschirm, sodass sie wie Strichmännchen wirken. Das ist ungewohnt und erschwert es, ihnen nahezukommen – die Mimik etwa ist nicht erkennbar. Die visuelle Distanz aber wird konterkariert vom Dialogsystem, sodass dennoch Intimität entsteht. So wird Riley in den Spielszenen, die wir zu Gesicht bekamen, von ihrem alten Schulfreund Jacob begleitet, und die beiden haben sich viel zu erzählen. Das Duo unternimmt einen Ausflug,


Der Ausflug zur Fischerhütte, um den Rucksack zu suchen, ist rein optional. Aktionen wie diese haben aber unter Umständen Einfluss auf das Ende.


Leuchtende Risse im Raum-Zeit-Kontinuum kann Riley manipulieren, um so die Umgebung zu einer ganz anderen Zeit zu erforschen. Praktisch!

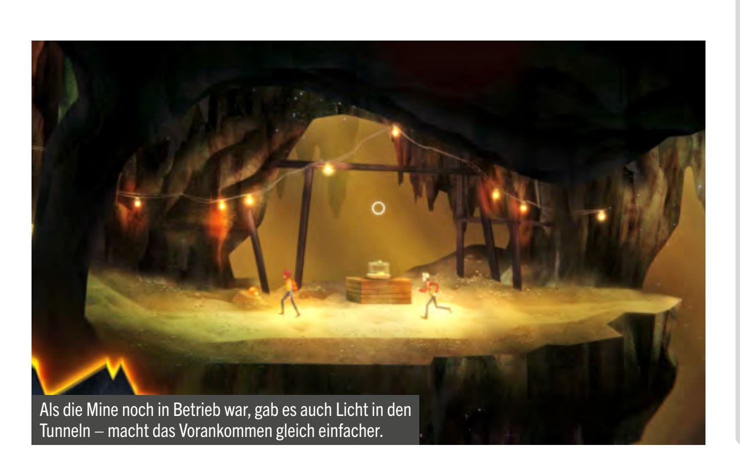


Das Dialogsystem ist dynamisch, ihr könnt eurem Gesprächspartner ins Wort fallen oder auch einfach schweigen. Oder eine schnippische Antwort geben.

um den Ursprung der merkwürdigen Radiosignale zu finden. Während der Unterhaltungen greift der Spieler selbst immer wieder ins Gespräch ein, indem er sich für diverse Antwortmöglichkeiten entscheidet, dem Partner ins Wort fällt oder auch mal einfach nichts erwidert. Selbst, wenn Jacob gerade schweigt, ist Kommunikation allgegenwärtig. Mit den Walkie-Talkies nämlich empfängt Riley diverse Funksprüche, auf die sie antworten kann oder auch nicht. Im vorgespielten Abschnitt kommt auf einmal eine Durchsage von einem Hobbyfunker rein, der die beiden bittet, bei einer verlassenen Fischerhütte in der Nähe nach einem Rucksack zu suchen. In der Demo willigten Riley und Jacob ein, die Folge: Der Rucksackbesitzer zeigt sich per Durchsage dankbar und verspricht, den beiden mit seiner Kenntnis der Umgebung zu helfen. Erforderlich war der kurze Abstecher in die Fischerhütte nicht, wie das Verhältnis der Figuren zueinander am Ende aussieht, bestimmt man als Spieler also weitestgehend selbst und das wirkt sich natürlich auch auf die möglichen Finalszenarios des Abenteuers aus. Einige Charaktere lernt man nur über das Funkgerät kennen, andere trifft man in der Spielwelt Camena.

Walking und Talking

Oxenfree 2 ist kein allzu rätsellastiges Adventure, auch wenn die Interaktivität im Vergleich zum Vorgänger erweitert wurde. Beim Erkunden der Wildnis etwa entscheiden sich Riley und Jacob zwischen unterschiedlichen Wegen. Mit etwas Pech entpuppt sich eine vermeintliche Abkürzung als fiese Stolperfalle und kostet am Ende mehr Zeit – auch solche Umwege können Einfluss haben auf den Ausgang des Mystery-Thrillers. Später stößt das Paar während einer Höhlenexkursion in einer verlassenen Mine auf ein scheinbar unüberwindbares Hindernis: Ein stillgelegter Aufzug verwandelt die Route in eine Sackgasse. Hier kommt ein übernatürliches Hilfsmittel ins Spiel! Riley kann an bestimmten Stellen ein Portal öffnen und so die Umgebung in einer anderen Zeit erkunden. In diesem Falle etwa Jahre, bevor die Schächte stillgelegt wurden und der Aufzug noch funktionierte. Durch den Fokus auf die Dialoge und den Verzicht auf komplexe Puzzle – so zumindest der Eindruck nach der Demonstration – ist Oxenfree 2: Lost Signals einem typischen Walking Simulator näher als einem Adventure der alten Schule. Damit Spieler auch hierzulande trotz der zahlreichen Gespräche Schritt halten können, sind deutsche Texte geplant. Die Vertonung wird aber auch im zweiten Teil nur auf Englisch vorliegen. Um diese abschließend zu beurteilen ist es noch zu früh, in den gezeigten Szenen wirkte der Tonfall der beiden Figuren auch in brenzligen Momenten recht distanziert und abgeklärt. Eventuell wird sich das aber im Verlauf des Abenteuers ändern, denn nimmt man den Vorgänger als Maßstab, dürfen Spieler mit Schockmomenten, mitreißenden Szenen und einer gut geschriebenen Story rechnen. Einen kurzen Gruselmoment bekamen wir in der Demo jedenfalls bereits zu Gesicht. ❑


Als die Mine noch in Betrieb war, gab es auch Licht in den Tunneln – macht das Vorankommen gleich einfacher.

KATHARINA MEINT



„I'm getting mixed messages."

Von zwei Dingen in Oxenfree 2 bin ich persönlich noch nicht vollends überzeugt. Ich hatte zum einen das Verlangen, die Augen zusammenzukneifen und näher an den Bildschirm zu rutschen, um die Figuren besser zu erkennen, so weit weg ist die Kamera platziert. Der Vorteil der Perspektive ist natürlich, dass die stimmungsvolle Umgebung toll zur Geltung kommt und das Spiel merkwürdig sowie ungewöhnlich wirkt, was ja gut zu einem Mystery-Adventure passt. Vielleicht gewöhne ich mich beim Spielen auch nach kurzer Zeit daran, wer weiß. Der zweite Punkt sind die Dialoge und deren Synchronisation. Das allerdings unter Vorbehalt, schließlich habe ich nur etwa eine halbe Stunde aus dem Spiel zu Gesicht bekommen. Allerdings empfand ich es in manchen Momenten als unpassend, wie lapidar und cool-sarkastisch Riley und Jacob die Geschehnisse kommentierten. Das ist ein Trend beim Writing, der sich auch auf Kinofilme und Serien erstreckt, auf mich wirken diese Dialoge unrealistisch, aber vielleicht bin ich auch ein einfach alt und nicht up to date. Ich muss außerdem gestehen, dass mir Riley in den circa 30 Minuten Spielzeit ziemlich unsympathisch war. Es gibt jedoch ein „aber", denn der Verlauf der Gespräche hätte auch anders aussehen können, und am Ende werde ich in der Hand haben, wie Riley das Abenteuer kommentiert und wie sie mit Jacob umgeht, der mir fast schon leid tat. Da Oxenfree 2: Lost Signals spielerisch einen eher minimalistischen Ansatz verfolgt, wird die Story größtenteils darüber entscheiden, wie vergnüglich der Ausflug nach Camena ausfällt. Da hinter der Fortsetzung das gleiche Team steckt wie hinter dem ersten Teil, nämlich Night School Studio, dürften Fans des Erstlings recht sicher sein, dass auch die Fortsetzung Mystery-Unterhaltung nach ihrem Geschmack bietet. Ich selbst mache mir ein abschließendes Bild von der Testfassung, mit der wir irgendwann 2022 rechnen können.

UNSER EARLY ACCESS ROADMAP

Police Simulator: Patrol Officers
ist ein STEAM® Early Access Titel. In den letzten Monaten haben wir bereits einige Updates und Verbesserungen eingeführt und es werden in den kommenden Monaten noch weitere folgen

HINTERGRUNDPRÜFUNGS-UPDATE

BEREITS ERHÄLTLICH



- **Neuer Stadtteil:** Downtown mit fünf Nachbarschaften
- **Neues Fahrzeug:** GLADIATOR 6
- **Ein Polizeicomputer** zum Durchführen von Hintergrundüberprüfungen bei Verdächtigen

NACHTSCHICHT MIT FREUNDEN-UPDATE

BEREITS ERHÄLTLICH

- **Neuer Mehrspielermodus!** Spiele zusammen mit einem Freund im Koop
- **Erweiterung der Schichtpläne** um Nachtschichten
- **Neue Gegenstände:** Taschenlampe zum Erkennen der Reaktionen von Verdächtigen sowie Notlichter zum Sichern von Unfällen bei Nacht



OPERATION: KEINE MACHT DEN DROGEN-UPDATE

ERSCHEINT IN KÜRZE



- **Neuer Stadtteil:** Brickstrict
- **Neues Fahrzeug:** PANTHER Z
- **Neue Aufgabe:** Spüre Drogenhändler auf und nimm sie fest

WEITERE ERWEITERUNGEN SIND FÜR 2022 GEPLANT.
MIT DEM KAUF DER STEAM® EARLY ACCESS VERSION ERHÄLTST DU BIS ZUM RELEASE DER VOLLVERSION KOSTENLOS.

Super Vehicle-001 Metal Slug Tactics

Genre: Strategie
Entwickler: Leikir Studio
Hersteller: Dotemu
Termin: 2022

Die alteingesessene Action-Reihe Metal Slug feiert ihre Rückkehr und hat sich dafür in eine neue, schicke Schale geworfen und ein anderes Genre angelegt.

Von: Katharina Pache

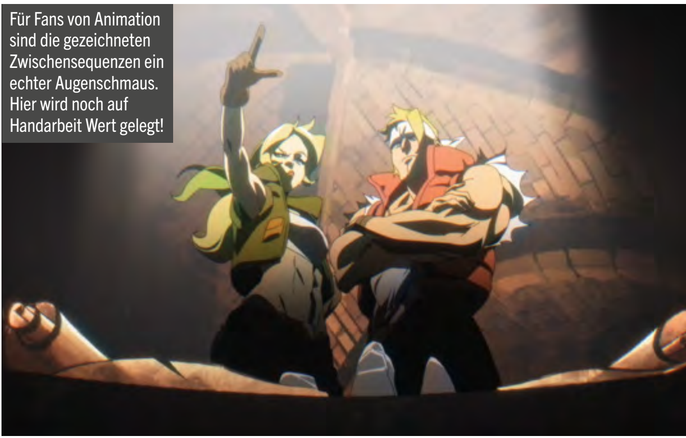
Okay, so ganz korrekt ist der Einleitungssatz nicht, denn einen Ausflug in die Strategiegefilde unternahm Metal Slug schon vor zwölf Jahren einmal: Nur in Japan erschien Metal Slug Tactics 2009 für Smartphones. Beim aktuellen Metal Slug Tactics aber, das 2022 auf den Markt kommen soll, dürfen alle ran, und zwar nicht auf dem Handy, sondern auf der Nintendo Switch und natürlich auf dem PC. Hinter dem Projekt steht unter anderem das Studio Dotemu. Retro-Fans werden an dieser Stelle hellhörig, denn das französische Team hat nicht nur ein Faible für Retro-Spiele, sondern auch ein Händchen dafür, diese gekonnt in die Gegenwart zu transportieren. Das wunderbare Streets of Rage 4 geht etwa auf seine Kappe, oder das noch in diesem Jahr erscheinende Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge. Mit im Boot sitzen außerdem Leikir Studio, von denen man abseits eines Bullet-Hell- und eines Arena-Action-Spiels noch nicht viel gehört oder gespielt hat. Doch das ändert sich vielleicht im nächsten Jahr, denn was uns diese beiden Studios auftischen wollen, lässt uns schon das Wasser im Mund zusammenlaufen.



Zumindest ein Teil der Missionen soll zufallsgeneriert werden, damit man die Level immer und immer wieder spielen kann. Hoffentlich bleibt's fair!

Morden lässt das Morden nicht

Wer Advance Wars kennt oder Final Fantasy Tactics – oder die Demo zu ebenfalls noch ausstehenden Project Triangle Strategy gespielt hat – der fühlt sich beim Anblick von Metal Slug Tactics sicherlich gleich zuhause. Euer Schlachtfeld erblickt ihr aus der Iso-Ansicht. Wie es sich für ein Metal-Slug-Spiel gehört, müsst ihr die Machenschaften des fiesen Donald Morden sabotieren. Der ist nach seiner letzten Niederlage untergetaucht und nutzte die Zeit im Versteck, um eine Armee aufzustellen. Mit einem Staatsstreich, in dem er die Macht eines Landes an sich reißt, kehrt er abrupt zurück und wieder einmal liegt es an den schießwütigen Metal-Slug-Kämpfern, den Bösewicht in seine Schranken zu weisen. Nur dieses Mal eben nicht mit klassischem Run&Gun-Gameplay, sondern rundenbasiert und mit RPG- und Rogue-like-Elementen. Neben Morden kommen natürlich auch all die anderen wichtigen Figuren der Serie vor, in euer Team steckt ihr zum Beispiel Marco Rossi, eines der bekanntesten Gesichter der Reihe, die forsche Fio oder auch Blondine Eri. Die unterschiedlichen Helden haben ihrer Ausstattung und ihrem Wesen entsprechend verschiedene, praktische Fähigkei-


Für Fans von Animation sind die gezeichneten Zwischensequenzen ein echter Augenschmaus. Hier wird noch auf Handarbeit Wert gelegt!


Enge Häuserschluchten und Straßensperren sind nicht gerade ideal für die angreifende Partei. Mit der richtigen Taktik erringt man dennoch den Sieg!

ten. Bei sogenannten Sync-Angriffen können die Stärken zweier Charaktere zudem verknüpft werden, um besonders effektive Ergebnisse zu erzielen. Eine dieser Fähigkeiten dürfte ein Luftschlag sein, mit dem Marco in den gezeigten Spielszenen feindliche Panzer im oberen Stockwerk einer Ruine attackieren lässt. Verheißungsvoll ist dabei die Tatsache, dass das zerbombte Geschoss zusammenstürzt und auch Einheiten im Radius und unter dem Bauwerk beschädigt oder ausschaltet. Fans des Genres wissen, dass es taktisch sehr wichtig ist, die Truppen schlau zu platzieren und dass Höhenunterschiede vermeintlich schwache Einheiten in Bollwerke verwandeln kann. Mit der Möglichkeit, das Terrain nicht nur auszunutzen, sondern es auch durch spezielle Manöver beeinflussen zu können, eröffnen sich spannende, neue Möglichkeiten. Und damit die Missionen nicht beim zweiten Durchgang langweilig werden, entschieden sich die Entwickler, diese zumindest teilweise vom Zufall generieren zu lassen. Das nun ist ein zweischneidiges Schwert und erfordert viel Aufmerksamkeit seitens der Studios, damit dabei am Ende weder Level herauskommen, die sich doch zu sehr ähneln, noch Aufträge, die wegen ungünstiger Startbedingungen nicht zu schaffen sind.



Der Sync-Angriff wird besonders viel Schaden bei den Gegnern anrichten. Die Positionierung der Helden ist wichtig, sie müssen nahe beieinander stehen.

Stärker, größer, besser

Die Rollenspielelemente kommen am Ende der Schlachten zum Tragen. Eure Figuren und euer Team sammeln Erfahrung, wodurch ihr nicht nur eure Feuerkraft verbessert, sondern auch eure besonderen Talente. Die Bewaffnung will ebenso bedacht sein: Um den Krieg zu gewinnen, solltet ihr euch nur mit den besten Utensilien ausstatten, die ihr euch leisten könnt.

Bislang gab es vier Schauplätze im Spiel zu sehen: Eine Wüste, eine Großstadt, eine Art Western-Siedlung und den Dschungel. Sicher warten noch mehr Areale im fertigen Spiel. Schon jetzt eine beinahe verboten gute Figur macht die Optik an sich, die sich stark an den Retro-Vorlagen orientiert, aber wirklich sehr lebendig, detailliert und edel aussieht. Eine wahre Freude auch die handanimierten 2D-Zwischensequenzen und Charakterportraits, die auf dem Bildschirm erscheinen, wenn eine besondere Fähigkeit aktiviert wird. Dass Metal Slug Tactics Anspruch liefern wird, ist zwar noch nicht in Stein gemeißelt, die gezeigten Szenen lassen dies aber hoffen. Bleibt noch abzuwarten, wie gelungen die Zufallsgenerierung der Missionen funktioniert und natürlich, ob das Spiel Spaß macht – denn das lässt sich erst beurteilen, wenn es im nächsten Jahr erscheint. ❑

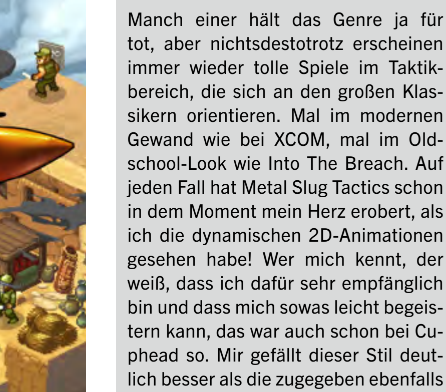

Das Design der Charaktere – darunter viele alte Bekannte – im detaillierten Pixel-Look weiß zu gefallen.

KATHARINA MEINT



„Es lebe Retro – Metal Slug Tactics macht einen wundervollen Eindruck!“

Manch einer hält das Genre ja für tot, aber nichtsdestotrotz erscheinen immer wieder tolle Spiele im Taktikbereich, die sich an den großen Klassikern orientieren. Mal im modernen Gewand wie bei XCOM, mal im Oldschool-Look wie Into The Breach. Auf jeden Fall hat Metal Slug Tactics schon in dem Moment mein Herz erobert, als ich die dynamischen 2D-Animationen gesehen habe! Wer mich kennt, der weiß, dass ich dafür sehr empfänglich bin und dass mich sowas leicht begeistern kann, das war auch schon bei Cuphead so. Mir gefällt dieser Stil deutlich besser als die zugegeben ebenfalls hübsche Optik des Switch-exklusiven Project Triangle Strategy. Nur allzu schwierig darf das Spiel am Ende zumindest für mich nicht sein, denn mit einem besonderen Talent für dieses Genre wurde ich nicht gerade gesegnet. Ich hoffe also auf faire Rogue-like-Elemente. Spielen möchte ich es auf jeden Fall! Und dabei habe ich zu Metal Slug nicht einmal einen besonders innigen Bezug. Jedenfalls heißt es jetzt erstmal abwarten, ob das Spiel meinen durchaus hohen Erwartungen gerecht wird, und das auch noch bis nächstes Jahr. Wobei, in einem Monat ist ja schon wieder Weihnachten …



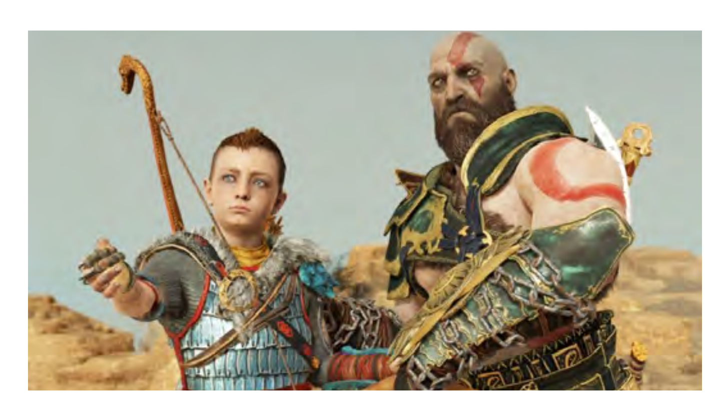
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

GOD OF WAR FÜR DEN PC

Gerüchte bewahrheiten sich

Die Vögel haben es schon von den Dächern gepfiffen, nun ist es offiziell: God of War, der Hit für PS4 und später PS5 und Träger zahlreicher Auszeichnungen, erscheint für den PC! Das hat Sony mittels eines Blogposts angekündigt. Auch einen ersten Trailer gibt es schon. Der Release ist für den 14. Januar 2022 angekündigt. Der Port wird ausgelagert, Sony Santa Monica wird aber ein Auge auf die Umsetzung haben. Die Entwickler zeigen sich höchst optimistisch, nach dem Erfolg des letzten Kapitels der „God of War" – Reihe. Stand August 2021 wurden 19,5 Mio. Exemplare von God of War auf der Playstation 4 verkauft. Dazu kommt jetzt eine komplett neue Gruppe an PC-Spielern, die es bisher noch nicht gab. Durch die technischen Möglichkeiten, die der PC böte, wolle man eine „Version des Spiels schaffen, die einmalig atemberaubend und hochleistungsfähig" sei. Die Entwickler haben schon technische Details zum Port von God of War für den PC bekannt gegeben. So wird Spielern volle 4K-Auflösung geboten, auch eine freigeschaltete Bildrate gehört zum Programm. Außerdem sprechen die Macher von einer „breiten Palette an Voreinstellungen und Optionen", darunter höher aufgelöste Schatten, verbesserte Screen Space Reflections und Verbesserungen bei der Pipeline für die Umgebungsverdeckung durch GTAO und SSDO. Das Ergebnis sei eine Version des Spiels, die so nur auf dem PC möglich sei. Weiterhin kommt DLSS zum Einsatz, also Deep Learning Super Sampling, eine Technik, bei der ein gering aufgelöstes Bild auf 4K hochgerechnet wird, was auch bei der schwächeren Hardware eine entsprechende



Bildqualität garantieren soll. Dank Nvidia Reflex Low Latency soll man „schnell reagieren und mächtige Combos austeilen" können. Unterstützt wird zudem das Ultrawide-Bildformat im Verhältnis 21:9, und, etwas seltsam formuliert, wird es eine „solide" Controller-Unterstützung geben inklusive benutzerdefinierter Tastenbelegung. Die Playstation-Controller Dualshock 4 und Dualsense sollen ebenfalls offiziell unterstützt werden. Natürlich ist das Spielen mit Maus und Tastatur eine Option und soll sogar noch mehr Individualisierungsoptionen erlauben. Zusätzlich gibt es auch noch das Todesschwur-Rüstungsset und verschiedene Schilddesigns obendrauf. **Lukas Schmid**

FORTNITE IN CHINA

Eine kurze, zensierte Geschichte



Videospiele und China haben eine kontroverse Beziehung. Bei dem jetzigen Ende von Fortnite hat die Regierung ihre Finger aber wohl nicht im Spiel, zumindest nicht offiziell. In China sollen ab dem 15. November die Fortnite-Server abgeschaltet werden, ein konkreter Grund wurde aber nicht bekannt gegeben. Ob sich das Gerücht wirklich bewahrheitet hat, wisst ihr bereits, wenn ihr das Heft in den Händen haltet. Die Geschichte von Fortnite in China ist kürzer und anders als in anderen Ländern. So gibt es keine Mikrotransaktionen, Gameplay und Aussehen verschiedener Charaktere und Skins wurden verändert – Totenköpfe etwa entfernt. Auch die Geschichte des Spiels wurde angepasst, um den Titel weniger brutal und gewalttätig wirken zu lassen. So findet das Battle Royale nur in einer Simulation statt, keiner der Spieler stirbt wirklich. **Jonas Höger**

GTA: THE TRILOGY ANGEPASST

Problematische Inhalte entfernt



Seit dem 11. November 2021 kann die Remastered-Sammlung Grand Theft Auto: The Trilogy gespielt werden und wir dürfen GTA 3, Vice City und San Andreas in neuer Pracht erleben. Denn Rockstar Games hat den drei Spielen einen neuen Anstrich verpasst. Neue hochauflösende Texturen und ein neues Beleuchtungssystem sind nicht die einzigen Änderungen. Rockstar wollte die Trilogie mit einem Update für „eine neue Generation" umsetzen. So entfernte sie auch die Konföderierten-Flagge auf dem Shirt von Cassidy. Die Flagge steht in Amerika für die Erhaltung der Sklaverei in den Südstaaten und gilt heute noch als höchst kontrovers und wird in rechtsradikalen Kreisen genutzt. Nicht weiter verwunderlich, dass dieses Zeichen keinen Platz mehr in dem Spiel findet. Die Originalversionen stehen jetzt übrigens nicht mehr im Shop zu Verfügung. **Dina Manevich**

GEHALTSKÜRZUNGEN FÜR DEN BLIZZARD-CEO

Konsequenzen für anhaltende Skandale

Nachdem es in der Vergangenheit regelmäßig Diskussionen über das Gehalt von Activision-CEO Bobby Kotick gegeben hat, wird der Verantwortliche nun vorerst auf weiteres Einkommen verzichten. Künftig wird ihm das kleinstmögliche Gehalt ausgezahlt, das mit dem Gesetz im Bundesstaat Kalifornien vereinbar ist. Damit fällt sein Gehalt auf 62.500 US-Dollar im Jahr. Außerdem verzichtet der CEO auf Bonuszahlungen, bis man die Ziele für Gleichberechtigung und andere Verpflichtungen erreicht hat. Eine Besserung der Situation ist bisher jedoch noch nicht in Sicht. Erst vor kurzem wurde der Publisher von einer weiteren US-Behörde verklagt. Eine bisherige Einigung, die 18 Millionen US-Dollar an Betroffene auszahlen sollte, wurde bereits angefochten. Auch die Aktionäre von Activision Blizzard sind mit den bisherigen Lösungen in Bezug die auf die Sexismus-Klage unzufrieden. Speziell Bobby Kotick geriet dabei immer mehr ins Visier. Unter anderem wurde er bei der US-Börsenaufsichtsbehörde SEC vorgeladen, die Einblicke in seinen Schriftverkehr mit hochrangigen Mitarbeitern haben wollte. Die Gehaltskürzung soll nun das eigene Image wieder aufpolieren. In diesem Rahmen stellte Bobby Kotick fünf neue Maßnahmen für Activision vor. Diese Maßnahmen sollen die Arbeitsplatzkultur verbessern. Dazu zählt unter anderem eine Null-Toleranz-Politik für Belästigung, inklusive neuer Regeln und Überwachung. Jeder Mitarbeiter, der sich nicht an die Regeln hält, wird mit sofortiger Wirkung entlassen. Außerdem soll der Anteil der Frauen und nicht-binären Personen innerhalb des Unternehmens um 50 Prozent gesteigert werden und es sollen in den nächsten fünf Jahren rund 250 Millionen US-Dollar in die Förderung von Talenten gesteckt werden. Weitere 250 Millionen US-Dollar möchte Activision Blizzard in Initiativen investieren, die Möglichkeiten für unterrepräsentierte Gruppen in den Bereichen Gaming und Technologie schaffen. Dieses Vorhaben ist über einen



Zeitraum von zehn Jahren geplant. Auch Themen wie gleichberechtigte Zahlung sollen künftig öffentlicher gemacht werden. Nachdem im April 2021 zahlreiche Berichte rund um den Sexismus-Skandal bei Activision Blizzard veröffentlicht wurden, senkte der CEO sein Gehalt bereits um 50 Prozent. Damit hatte Kotick aber trotzdem weiterhin ein Jahreseinkommen von 875.000 US-Dollar erhalten. Weitere Bonuszahlungen in Höhe von 155 Millionen US-Dollar folgten im Juni 2021. Bobby Kotick zählt regelmäßig zu den „überbezahltesten CEOs" der Welt. Im Jahr 2019 lag er auf Platz 45 mit einem Jahresgehalt von 28,6 Millionen US-Dollar. Damit verdiente Kotick das 306-fache eines durchschnittlichen Angestellten bei Activision Blizzard. Während Kotick sich damals selbst riesige Bonussummen auszahlte und Activision neue Einnahmenrekorde feierte, entließ er auf einen Schlag 800 Angestellte des Unternehmens.

Dominik Zwingmann

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Relic Entertainment
Hersteller: Xbox Games Studios
Termin: 28. Oktober 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Age of Empires 4

Bei der Rückkehr der legendären Echtzeitstrategie-Reihe machen die Entwickler viel richtig, gehen hinter den großen Vorbildern aber zu sehr auf Nummer sicher.

Von: Matthias Dammes

Als Microsoft im Jahre 2009 die Ensemble Studios dicht gemacht hat, betrauerten viele Fans nicht nur das Ende eines renommierten Studios, sondern auch das vermutliche Ende der beliebten Echtzeitstrategiereihe Age of Empires. Microsoft hatte sich inzwischen auf dem Konsolenmarkt durchgesetzt und feierte mit der Xbox 360 große Erfolge. Da war lange Zeit kein Platz für altgediente PC-Marken wie Age of Empires und Flight Simulator. Das hat sich zum Glück in den vergangenen Jahren wieder geändert. Microsoft besinnt sich zurück auf die Wurzeln, was auch einen Neustart für einige der reinen PC-Serien bedeutet.

So haben wir seit 2018 die Veröffentlichung von aufwändigen Remaster-Versionen der drei bisherigen Teile von Age of Empires gesehen. Jetzt ist endlich der Zeitpunkt gekommen, auf den Fans seit über 15 Jahren gewartet haben. Mit Age of Empires 4 erscheint erstmals seit 2005 ein komplett neuer Teil der Reihe. Entwickelt wurde das Spiel von Relic Entertainment, die durch Homeworld, Warhammer 40.000: Dawn of War sowie Company of Heroes über zwanzig Jahre Erfahrung im Bereich der Echtzeitstrategie verfügen. Ob das ausreicht, um einer altehrwürdigen Marke wieder zu neuem Glanz zu verhelfen, muss sich nun herausstellen.


Die Optik lässt besonders bei den Einheiten und der Vegetation doch zu wünschen übrig.

Im Mehrspieler-Modus kann man zum Beispiel kooperativ gegen KI-Gegner agieren.

Während des Hundertjährigen Krieges zwischen England und Frankreich ziehen wir für ein paar Missionen auch mit Johanna von Orleans in die Schlacht.

Kampagnen mit Lerneffekt

Wäre Age of Empires 4 noch regulär wie geplant unter der Führung von Ensemble Studios entwickelt worden, würden wir uns vermutlich mit Schlachten aus dem 19. und 20. Jahrhundert beschäftigen. Ursprünglich hatten die Schöpfer der Reihe nämlich vor, die Reise durch die Menschheitsgeschichte mit dem vierten Teil abzuschließen. Die Entwickler von Relic folgten diesen Plänen mit ihrem neuen Age of Empires 4 allerdings nicht. Stattdessen haben sie sich entschieden, der Epoche des Mittelalters, das bereits im zweiten Teil im Mittelpunkt stand, einen erneuten Besuch abzustatten.

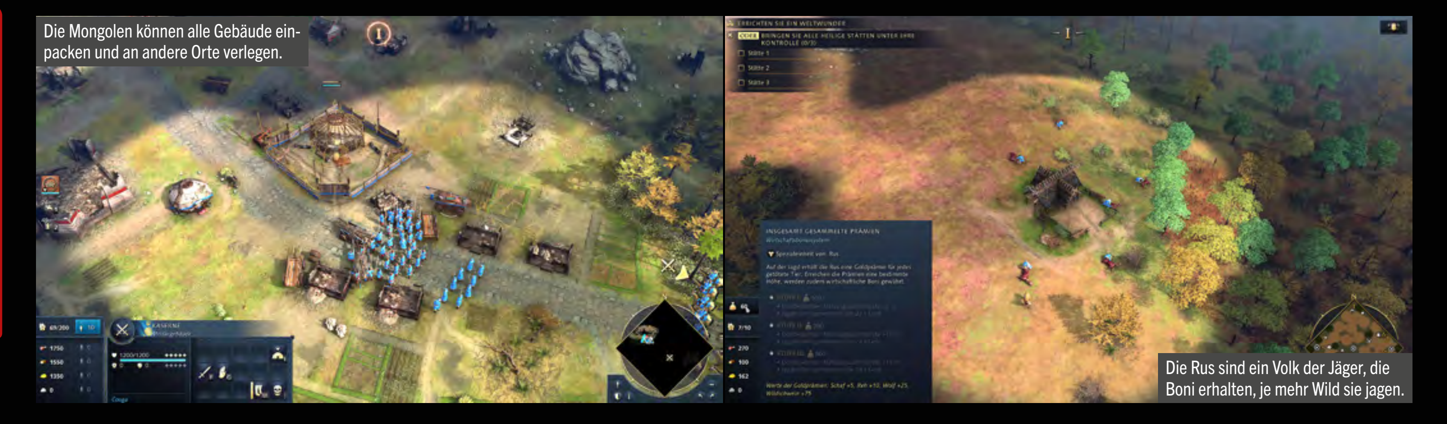
Dafür sollte diese Epoche der Geschichte aber auch so authentisch wie nur irgendwie möglich dargestellt werden. In jeder Faser spürt man dem Spiel an, wie die Entwickler hier mit Experten zusammengearbeitet haben, um ein realistisches Bild des Mittelalters zu vermitteln. Das Spiel ist vollgestopft mit kleinen Videos und Animationen, die auf bildliche Weise die Funktionsweisen von militärischem Gerät und die Lebensweise der Menschen in dieser Zeit darstellen. Es scheint das Ziel der Entwickler gewesen zu sein, dass Age of Empires 4 nicht nur als Videospiel, sondern auch als Lehrmaterial gut geeignet ist.

Das trifft auch auf die vier umfangreichen Kampagnen zu. Diese bestehen aus jeweils acht bis zehn Missionen und erzählen jeweils die wahre Geschichte von großen Konflikten des Mittelalters. Vom Kampf um die englische Krone durch Wilhelm den Eroberer und seine Nachfolger, über den Hundertjährigen Krieg zwischen England und Frankreich sowie die Eroberungsfeldzüge der goldenen Horde der Mongolen, bis hin zum Aufstieg des Dörfchens Moskau zum politischen Machtzentrum aller Rus-Völker. Zwischen den einzelnen Missionen erzählen kleine Filmchen mit einer Mischung aus realen Schauplätzen, Animationen und von Schaustellern nachgestellten Szenen die



Während der Kampagne geht es immer wieder zu bekannten Schauplätzen, wie der großen Mauer in China.

Im Gefechtsmodus lassen sich verschiedentlich konfigurierte Skirmish-Schlachten austragen. So stehen 16 verschiedene Kartentypen zur Auswahl.



Die Mongolen können alle Gebäude einpacken und an andere Orte verlegen.

Die Rus sind ein Volk der Jäger, die Boni erhalten, je mehr Wild sie jagen.

historischen Hintergründe zur anstehenden Schlacht. Damit gelingt es dem Spiel sehr gut, die ansonsten nur lose miteinander verbundenen Missionen in einen historischen Kontext einzubetten. So entsteht eine kohärente Kampagnenstruktur und der Spieler lernt auch noch was dabei.

Keinen Gefallen haben sich die Entwickler aber damit getan, die Engländer- und Franzosen-Kampagnen direkt hintereinander anzusiedeln. Das liegt zum einen daran, dass in beiden Kampagnen gerade in der Schlussphase sehr viele Missionen aus der Belagerung einer Festung bestehen – mal als Angreifer, mal als Verteidiger. Zum anderen spielen sich Engländer und Franzosen auch noch sehr ähnlich. So zeichnete sich für uns während der ersten beiden Kampagnen erstmal ein recht langweiliges Bild. Das änderte sich dann aber mit den beiden anderen Feldzügen wieder, weil das Spiel hier auf einmal seine Vielfältigkeit viel deutlicher zum Ausdruck bringt.

Differenzierte Völker

Dass sich Engländer und Franzosen recht ähnlich spielen, bleibt zum Glück die Ausnahme. Insgesamt gibt es acht verschiedene Völker in Age of Empires 4. Das sind zwar eine ganze Reihe weniger, als etwa das Startaufgebot von 13 Fraktionen im ursprünglichen Age 2, dafür unterscheiden sich die Zivilisationen viel erheblicher voneinander, als es damals der Fall war. Es gibt nach wie vor einen zentralen Technologiebaum, bei dem grundlegende Elemente für alle Völker gleich sind. Manche Technologien sind dagegen nur bestimmten Fraktionen zugänglich, teilweise auch in anderen Zeitaltern. So kann zum Beispiel nur das Delhi-Sultanat Kriegselefanten in die Schlacht schicken. Berittene Bogenschützen sind vor allem bei den Europäern eher unbekannt.

Neben diesen Unterschieden im Technologiebaum und den jeweiligen Spezialeinheiten der Völker haben sich die Entwickler für die meisten der acht Fraktionen auch noch ganz spezielle Spielmechaniken ausgedacht. So bauen die Mongolen ihr Lager zum Beispiel nur aus Jurten auf, die sie jederzeit zusammenpacken und an einen anderen Ort verfrachten können. Das Reitervolk aus Zentralasien ist damit nicht nur mit seinen mächtigen Reiterhorden sehr mobil, sondern auch mit seiner wirtschaftlichen Infrastruktur. Ist ein Gebiet geplündert oder zu gefährlich, lässt sich die Basis einfach verlegen, ohne teuer alles neu bauen zu müssen. Diese hohe Mobilität bezahlen die Mongolen dafür mit einem Mangel an Sicherheit. Palisaden oder gar Mauern können sie nicht errichten. Also kein Volk für Spieler, die sich gerne einigeln.

Die Rus dagegen sind ein Volk von Jägern. Sie errichten statt der üblichen Mühle eine Jagdhütte. Um diese herum lassen sich zwar genau wie bei den anderen Völkern Felder anlegen, allerdings sammeln die Rus Vorteile durch das Jagen von Tieren. Mit jedem erlegten Wildtier steigt ein Wert, der in drei Stufen Boni für die Arbeitsgeschwindigkeit von Arbeitern und einen passiven Goldertrag freischaltet, der in den Jagdhütten erwirtschaftet wird. Die Rus blühen entsprechend besonders gut auf, wenn sie von viel Wald umgeben sind. Das schlägt sich auch in ihrer Architektur wieder. Bis zum dritten Zeitalter wird ausschließlich aus Holz gebaut. Steinmauern schalten die Rus so spät wie kein anderes Volk frei.

Auch die Chinesen mit ihren Dynastien und Steuereintreibern, das Delhi-Sultanat mit seiner Gelehrten-Kultur und kostenlosen Forschungen sowie die Abbasiden mit ihrem Haus der Weisheit haben spannende einzigartige Mechaniken zu bieten. Dadurch liegt der Schwerpunkt bei vielen der acht Fraktionen an einer anderen Stelle, was für Abwechslung im Spielablauf sorgt. In dieser Hinsicht wurde das Konzept der Völker gegenüber Age of Empires 2 sehr sinnvoll weiter entwickelt. Da lässt sich auch die geringere Zahl verzeihen, da diese ja auch gut gegeneinander ausbalanciert sein wollen. Soweit wir das überblicken konnten, ist den Entwicklern das auch ganz gut gelungen.



Mit einer Mischung aus realen Aufnahmen und Animationen wird der geschichtliche Kontext der Kampagnen vermittelt.

Gewohntes Gameplay

So lobenswert die Unterschiede bei den Völkern auch sind, so bitter nötig sind sie im Gesamtkonzept des Spiels. Beim restlichen Gameplay orientiert man sich nämlich auffallend stark an Age of Empires 2 und geht dabei so weit wie möglich auf Nummer sicher. Veteranen sollen das Gameplay von der ersten Sekunde an wiedererkennen und sich wohl fühlen. Ja nicht zu viel verändern, damit keiner auf die Idee kommt, das Spiel nicht mehr als Age of Empires wiederzuerkennen. Für unbekannte und möglicherweise experimentelle Aspekte ist da kein Platz.

Die Wirtschaft besteht wie gewohnt aus den vier Rohstoffen Holz, Nahrung, Gold und Stein, die



Das Sammeln von Ressourcen und der Basenaufbau entsprechen sehr stark Age of Empires 2.

wie üblich von Dorfbewohnern abgebaut werden. Dazu bauen wir in der Nähe der Vorkommen Holzfällerlager, Steinbrüche und Mühlen, um den Arbeitern die Wege zu verkürzen. Zusätzlich bauen wir in unserer Siedlung noch Armeegebäude wie Kasernen, Schießanlagen und Ställe, wo wir unsere Truppen ausheben. Über Wohnhäuser steigern wir unsere Bevölkerungsgrenze und in Spezialgebäuden wie Schmiede und Universität erforschen wir besonders starke Technologien für unsere Armee und Gebäude. So weit, so bekannt.

Ein wenig getraut haben sich die Entwickler dann aber immerhin beim Aufstieg in das nächste Zeitalter. Dieser findet nicht mehr einfach durch eine Forschung im Dorfzentrum statt. Um zur nächsten Stufe aufzusteigen, müssen wir jeweils eines von zwei verschiedenen sogenannten Wahrzeichen errichten. Diese unterscheiden sich je nach Zeitalter und Volk. So errichten wir mit den Rus zum Beispiel den Kreml, der uns als Festung dient. Häufig handelt es sich bei den Wahrzeichen um stärkere Versionen anderer Gebäude wie Schmieden, Bergfriede oder Kloster.

Leichte Unterschiede gibt es auch bei den Mauern, die jetzt von Soldaten bemannt werden können. Sie stellen auch ein wesentlich massiveres Hindernis dar, da die steinernen Bollwerke nur von Belagerungsmaschinen zu Fall gebracht werden können. In die Mauern können auch Türme eingelassen werden, die allerdings aus unerfindlichen Gründen nicht mit Fernkämpfern bemannt werden können. Was eigentlich als mächtige Verteidigung dienen soll, wirkt dadurch irgendwie wie das schwächste Glied in der Festung.

Allgemein können diese kleinen Abweichungen aber nicht davon ablenken, wie sehr sich Age of Empires 4 am Ende wie Age of Empires 2 spielt. Das mag zwar angesichts der Großartigkeit von Age 2 nach einer guten Ausgangslage klingen, allerdings kann Age 4 insgesamt nicht wirklich mit dem Gameplay des Vorbilds mithalten. Das wurde uns in vielen kleinen Details bewusst. So haben es zum Beispiel nicht einmal einige der Komfortfunktionen ins Spiel geschafft, die mit der Definitive Edition etabliert wurden. Wir suchten vergebens eine globale Produktionsanzeige oder einen Button, um unseren Scout automatisch auf Erkundungstour zu schicken.

Es fehlen sogar Funktionen, die im Original schon vorhanden waren. Im Dorfzentrum gibt es keinen zentralen Button mehr, um Alarm auszulösen und damit alle Arbeiter anzuweisen, Schutz in Gebäuden zu suchen. Es gibt zwar eine entsprechende Taste im Menü der Dorfbewohner selbst, aber das gestaltet sich doch eher umständlich, da längst nicht immer alle Arbeiter in Reichweite sind. Sterbende Dorfbewohner waren bei uns also an der Tagesordnung. Ebenfalls nicht mehr vorhanden ist der gesamte Diplomatie-Bereich. Zwar können wir nach wie vor Tribute in Form von Rohstoffen zahlen, aber eine Änderung des diplomatischen Status (feindlich, neutral, verbündet) ist nicht mehr möglich. Die Teams bleiben also fest, wie sie am Anfang des Spiels eingestellt wurden.

Stein-Schere-Papier

Also müssen am Ende wie so oft die Waffen sprechen. Dabei kommt ein recht einfach zu verstehendes Stein-Schere-Papier-Prinzip zum Einsatz. Mit Speerkämpfern halten wir feindliche Kavallerie auf, unsere eigenen Reiter machen kurzen Prozess mit ungeschützten Fernkämpfern und diese wiederum nehmen langsame Infanterie unter Beschuss. Die Zahl der unterschiedli-


Zur Weiterentwicklung in das nächste Zeitalter gilt es, eines von je zwei Wahrzeichen zu errichten.

Mauern lassen sich mit Soldaten bemannen. Die Türme dafür komischerweise nicht mehr.



Unsere Armee hat sich unten rechts im Wald versteckt, während oben links der Feind naht. Zusätzlich haben wir zwei weitere Truppen in den Flanken posiert. Der Gegner rennt in eine Falle.

chen Einheiten hält sich auch stark in Grenzen. Im Prinzip besteht das Rückgrat jeder Armee aus Speer- und Schwertkämpfer, Bogen-, Armbrust- und Handrohrschütze sowie Speerreiter und Ritter. Dazu kommen dann je nach Volk spezifische Einheiten, die entweder eine dieser Basiseinheiten ersetzen oder zusätzlich zum Arsenal hinzukommen.

Das Heilige Römische Reich kann zum Beispiel mit dem Landsknecht eine dritte Infanterieeinheit ausbilden. Die Franzosen schicken statt Armbrustschütze den sogenannten Arbalétrier und statt Ritter den königlichen Ritter in die Schlacht. Die meisten Einheiten können mit steigendem Zeitalter noch in Veteranen- und Elite-Versionen ihrer selbst aufgewertet werden. Eine Weiterentwicklung in andere Einheitenformen, wo sich in Age of Empires 2 zum Beispiel ein Ritter zu einem Chevalier und schließlich zu einem Paladin entwickelt hat, gibt es also nicht. Das ist zwar schade, mindert aber nicht den Spaß, den die mittelalterlichen Schlachten machen. Die Vor- und Nachteile der Einheiten und auch das Gelände lassen sich taktisch gut nutzen. Fernkämpfer profitieren von Anhöhen und neuerdings können Wälder als Sichtschutz genutzt werden. So lassen sich zum Beispiel auch Hinterhalte legen, die diesen Namen verdienen.

Geht es gegen Gebäude und Befestigungen kommen natürlich noch Belagerungsmaschinen ins Spiel. Neu ist hierbei, dass einige Einheiten direkt an der Front Rammen und Belagerungstürme errichten können. In diese können die Truppen dann verfrachtet und geschützt an die Festung herangefahren werden. Mit der Ramme werden Tore eingerissen und der Belagerungsturm entlädt seine Kämpfer auf der Mauerzinne, um dort den Verteidigern entgegenzutreten. Soll der Angriff auf eine Festung destruktiver ausfallen, muss auf schweres Gerät der Waffenwerkstatt zurückgegriffen werden. Mit Mangen, Trebuchets und Kanonen sind auch die dicksten Mauern schnell nur noch ein Haufen Geröll.

Optisch uncharmant

Die Zerstörung der Gebäude wird meist sehr effektvoll dargestellt und sorgt für eine gewisse Befriedigung bei uns als Angreifer. Die Gebäude gehören allgemein noch zu den positiven Elementen der optischen Präsentation von Age of Empires 4. Zur Darstellung verwenden die Entwickler von Relic Entertainment die hauseigene Essence Engine in der neuesten Version. Wirklich auf der Höhe der Zeit ist die Grafik damit allerdings nicht. Abseits der Gebäude fallen teilweise verwaschene Bodentexturen auf, das Blätterwerk von Bäumen wirkt irgendwie künstlich. Auch die Darstellung von Wasser hat man heutzutage schon deutlich besser gesehen. Hinzu kommt, dass die Modelle der Einheiten allesamt sehr grobpolygonig wirken, was besonders bei naher Zoomstufe auffällt.

Apropos Zoom: Der Unterschied zwischen ganz nah und am weitesten herausgezoomt ist relativ gering. Selbst auf der höchsten Zoomstufe lässt die Übersicht doch zu wünschen übrig. Kein Vergleich mit dem extrem hohen Zoomfaktor der AoE2: Definitive Edition. Nun kann man das natürlich nicht vergleichen, da die 2D-Grafik naturgemäß weniger Rechenleistung beansprucht. Wenn man sich aber entscheidet, auf 3D-Grafik zu setzen, muss man als Entwickler auch sicherstellen, dass diese den Ansprüchen des Spiels gerecht wird. Wir hatten jedenfalls zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, dass es Age of Empires 4 schafft, mit seiner optischen Prä-


Speerkämpfer sind eine gute Waffe gegen Reiter. Das einfach zu verstehende Stein-Schere-Papier-Prinzip wird vom Spiel klar vermittelt.


Gegen dicke Mauern hilft nur mächtiges Belagerungsgerät. Mit normalen Soldaten machen wir keinen Schaden an den Festungen.



Mehrspieler-Partien können im Zuschauer-Modus verfolgt werden.

sentation die gleiche Atmosphäre zu erzeugen, wie es die Hochglanz-Optik der Definitive Edition von Age of Empires 2 vermag.

Bereit zum Gefecht

Das Spiel inhaltlich mit den anderen Teilen der Reihe zu vergleichen, wäre natürlich nicht ganz fair. Gerade Age of Empires 2 hat über die Jahre Unmengen an neuen Inhalten in Form von neuen Kampagnen, Völkern und auch Spielmodi erhalten. Damit kann Age of Empires 4 natürlich nicht mithalten. Mit den vier umfangreichen Kampagnen wird aber bereits für ordentliche 30-40 Stunden Spielspaß gesorgt. Darüber hinaus gibt es den Gefechtsmodus für weitere Partien gegen die KI. In diesem Modus lassen sich verschiedene Parameter einstellen, um ein Spiel nach eigenen Wünschen zu kreieren. So gibt es 16 verschiedene Kartentypen, die ein grobes Layout des Schlachtfeldes vorgeben. Der eigentliche Kartenaufbau ist dann jeweils zufallsgeneriert.

Gespielt werden kann mit bis zu sieben Computer-Gegnern zusätzlich zum Spieler. Als Siegbedingungen lassen sich die klassische Eroberung, der Bau eines Weltwunders und die Einnahme aller heiligen Stätten einstellen. Für die KI-Spieler lassen sich vier Herausforderungsstufen von Einfach bis Sehr schwierig einstellen. Allerdings scheint es hier einen Bug oder schlicht mangelnde Balance zu geben. So wird der einfache Schwierigkeitsgrad damit beschrieben, dass der Gegner nur schwache Angriffe lanciert. Es ist uns aber mehrfach passiert, dass der KI-Feind trotz einfacher Stufe nach zehn Minuten mit einer großen Armee vor unserer Basis stand. Dem unvorbereiteten Einsteiger dürfte das sicher nicht gefallen. Es ist aber auch zum Glück der einzige wirklich größere Fehler, der uns im gesamten Spiel begegnet ist.

Zudem besteht ja noch die Möglichkeit, sich im Mehrspieler-Modus mit menschlichen Gegnern zu messen, wenn man sich nicht mit der KI herumschlagen will. Hier funktioniert die Partiezusammenstellung ähnlich wie beim Einzelspieler-Gefecht. Gespielt wird entweder im Modus 1vs1, 2vs2, 3vs3 oder 4vs4. Alternativ lassen sich auch Partien im Koop gegen KI-Gegner bestreiten. Nach Release des Spiels soll es zudem einen Ranglisten-Modus geben, in dem sich die Besten untereinander messen. Wie der Modus genau funktioniert, konnten wir leider noch nicht sehen, da der entsprechende Menüpunkt derzeit noch nicht funktionsfähig ist.

Anschauen konnten wir uns dagegen die Mehrspieler-Partien anderer Spieler. Das Spiel verfügt nämlich über eine ganz bequeme Zuschauerfunktion, bei der wir uns in laufende Partien einklinken. Die Matches schauen wir uns dann entweder live an, oder wir schauen die Aufzeichnung vom Spielstart aus an. Dabei haben wir volle Kontrolle über die Kamera, die Wiedergabegeschwindigkeit und sehen den Ressourcenstand aller Spieler. Eine gute Möglichkeit, Freunde oder erfahrene Spieler zu beobachten und sich vielleicht die eine oder andere Taktik abzuschauen.

Zukunft mit Mods

Wem das alles noch nicht genug ist, der wird sich gedulden müssen, bis es neue Inhalte gibt. Den in allen Vorgängern obligatorischen Karteneditor gibt es in Age of Empires 4 bislang nicht. Nach derzeitigen Plänen soll dieser aber im Frühjahr 2022 nachgeliefert werden. Im Hauptmenü des Spiels ist zudem auch schon ein Unterpunkt für Mods vorgesehen. Man wird sich in Zukunft daher wohl auf mehr von Spielern erstellte Inhalte freuen können, als nur auf selbst erstellte Karten. Das hängt natürlich ganz davon ab, was die offiziell veröffentlichten Modtools und der Karteneditior an Möglichkeiten bieten. Mit spannenden neuen Spielmodi der Modding-Community hätte das Spiel aber durchaus die Chance, sich vom Erbe seiner Vorgänger zu lösen.

Age of Empires 4 ist in jedem Fall kein schlechtes Echtzeitstrategiespiel. Betrachtet man die anhaltende Dürre im Genre, ist das Spiel sicherlich eines der besten Dinge, die Fans derzeit passieren konnten. Dennoch hätten wir uns von den Entwicklern mehr Mut gewünscht. Das Spiel ähnelt dem großen Age of Empires 2 am Ende zu sehr, es geht zu sehr auf Nummer sicher, um ja nichts verkehrt zu machen. Und das alles ohne wirklich jemals die gleiche Atmosphäre oder den gleichen Charme zu erreichen. Es ist jedenfalls schwer, Gründe zu finden, warum ein Spieler, der mit der Definitive Edition von Age of Empires 2 bis heute jede Menge Spaß hat, zu Age 4 wechseln sollte. Wer sich dennoch von den kleineren Neuerungen wie den Festungsmauern, den Wahrzeichen oder den spielerischen Unterschieden der Völker angesprochen fühlt, bekommt ein sehr ordentliches Echtzeit-Paket für jede Menge Stunden Spielspaß. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Ein gutes RTS ohne genügend Alleinstellungsmerkmale."

Die Originale von Age of Empires und Age of Empires 2 gehören nunmehr seit Jahrzehnten zu den gehüteten Schätzen meiner Spielesammlung. Entsprechend begeistert war ich, als seinerzeit die Rückkehr die Reihe und die Fortsetzung mit einem vierten Teil angekündigt wurde. Eine gewisse Skepsis blieb immer, vor allem da mich das im Vorfeld gezeigte optisch nicht überzeugen konnte. Es wollte nie so ein richtiger Hype aufkommen. Die schlimmsten Befürchtungen sind nun zwar nicht eingetreten, aber trotzdem hinterlässt Age of Empires 4 bei mir eine gemischte Stimmung. Ich hatte viel Spaß beim Durchspielen der Kampagnen und dem Eintauchen in die verschiedenen Völkerspielweisen während diverser Gefechtspartien. An die eher mangelhafte Optik hatte ich mich nach einer Weile gewöhnt. Dazu machte das Gameplay einfach zu viel Spaß. Kein Wunder, so stark wie hier versucht wurde Age 2 zu kopieren. Das ist am Ende aber auch mein größtes Problem am Spiel. Es reicht an Age 2 nicht heran und bietet darüber hinaus nichts, was es dennoch lohnenswert macht, weiter Age 4 zu spielen. Das Spiel wird ironischerweise zum Opfer davon, dass die alten Teile zuvor mit aufwändigen Remaster-Versionen neu aufgelegt wurden. Wenn sich die Entwickler doch wenigstens an eine andere Epoche der Menschheitsgeschichte getraut hätten, die es in der Reihe bislang nicht gab. So ist Age 4 zwar ein würdiges Echtzeitstrategiespiel, das aber wohl auf ewig im Schatten des zweiten Teils stehen wird.

PRO UND CONTRA

- ➕ Völker mit spielerischen Unterschieden
- ➕ Spiel vermittelt Geschichtswissen
- ➕ Vier abwechslungsreiche Kampagnen
- ➕ Gewohnt guter Gameplay-Loop
- ➕ Gute KI bei Gegnern und eigenen Truppen
- ➕ Tutorialmission, Zivilisationsübersicht und „Kunst des Krieges"-Missionen helfen Neueinsteigern
- ➕ Mehrspieler mit Zuschauerfunktion
- ➕ Stabile Performance
- ➖ Wirkt grafisch teils veraltet
- ➖ KI-Balance im Gefechts-Modus stimmt nicht
- ➖ Karteneditor und Ranglisten nicht zum Launch
- ➖ Geht zu sehr auf Nummer sicher
- ➖ Einige Komfortfunktionen fehlen



PC Games STORY

Genre: Action
Entwickler: Eidos Montreal
Hersteller: Square Enix
Termin: 26. Oktober 2021
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 12 Jahren

Mit der Huddle-Funktion versammelt ihr eure Mitstreiter zu einem aufbauenden strategischen Gespräch. Die richtigen Worte bringen Boni.

Time to pull out our own dance moves and take these scuts out!

We only lose if we get lost in the paint!

Guardians of the Galaxy

Ob die berühmte Heldentruppe aus dem Marvel-Kosmos auf der Konsole genau so überzeugt wie auf der Leinwand, erfahrt ihr im Test.

Von: Christian Fußy

Titel von großen Publishern, die auf Basis sündhaft teurer Lizenzen entstanden sind, sind definitiv nicht die Spiele, bei denen ich normalerweise als erstes „hier!“ schreie, wenn in der Redaktion gefragt wird, wer denn Lust hätte, sich um den obligatorischen Test zu kümmern. Weil ich großer Fan der Filmumsetzungen bin und durchaus offen für Dinge, die außerhalb meiner Komfortzone liegen, machte mich Square Enix' Version der Guardians of the Galaxy dann aber doch neugierig. Trotz anfänglicher Skepsis gegenüber dem Lizenztitel, die vor allem daher rührt, dass der Publisher mit Marvel's Avengers ein Servicegame abgeliefert hat, das so ziemlich alle meiner schlimmsten Reservationen gegenüber der sogenannten AAA-Spieleindustrie bestätigt, nahm ich mich also der Sache an. Eidos Montreal, die Square Enix bei Avengers bereits mit zusätzlichen Arbeiten unter die Arme griffen und nun bei Guadians als Entwickler fungieren, versprachen bereits im Vorfeld einen reinen Singleplayertitel mit Storyfokus ohne Mikrotransaktionen oder DLC. Die Voraussetzungen für ein angenehmes Spielerlebnis sind also schon allein dadurch um einiges besser als bei der wahrscheinlich berühmtesten Superheldentruppe der Welt.

Nach dem Durchspielen bin ich nun froh, berichten zu können, dass die Kanadier nicht nur Wort gehalten, sondern tatsächlich auch ein richtig gutes Spiel abgeliefert haben. Obwohl der Titel in manchen Bereichen durchaus noch etwas Feinschliff hätte vertragen können, ist er in seinen Kerndisziplinen nämlich mammutstark. Vor allem die Geschichte, die das Entwicklungsteam um die Comichelden gesponnen hat, überzeugt mit einer exzellenten Struktur, cleveren Verweisen auf die Vorlage



Die farbenprächtige Spielwelt ist eine echte Augenweide. An den surrealen Designs kann man sich kaum satt sehen.

Star-Lords gleichnamige Lieblingsband aus Kindertagen ist zwar fiktiv, dennoch sind einige Songs von ihr im Spiel zu hören.

und überraschend emotionalen Zwischentönen.

Wir töten den Space-Papst!

Die Handlung beginnt nicht allzu lange nachdem sich die Guardians of the Galaxy zu einer Truppe zusammengeschlossen haben. Erst seit einem halben Jahr ungefähr sind die Fünf als Team unterwegs. Während Star-Lord, Rocket und Groot sich bereits etwas länger kennen, stießen Gamora und Drax erst später dazu und haben noch starke Probleme, sich an den jeweils anderen zu gewöhnen. Immerhin ist Gamora die Tochter von Thanos und damit des Mannes, der Drax' Familie ermordet hat. Und auch im restlichen Team existieren Spannungen: Rocket fühlt sich nicht zuletzt durch die Ankunft der neuen Mitglieder an die Seitenlinie gedrängt und lässt keine Gelegenheit aus, sich mit Star-Lord zu messen, seine Überlegenheit unter Beweis zu stellen und mehr Einfluss auf sämtliche Entscheidungen einzufordern.

Diese Konflikte müssen jedoch erst einmal ruhen. Denn direkt bei der ersten Spielmission erregen die Guardians die Aufmerksamkeit der Weltraumpolizei Nova Corps, angeführt von Star-Lords Exfreundin Ko-Rel, die der Truppe eine saftige Strafe aufs Auge drückt. Während die Guardians noch Pläne schmieden, wie sie innerhalb der kurz bemessenen Frist an die erforderlichen Units kommen sollen, bahnt sich jedoch noch eine ganz andere Bedrohung an – mit verheerendem Ausmaß: Anhänger der Kirche der Wahrheit haben unter Führung des fanatischen Raker einen Weg gefunden, die gesamte Galaxis durch übernatürliche Versprechungen und Visionen zu gläubigen Gefolgsleuten zu machen. Die Kirche, die die vollständige Missionierung des Universums als eines ihrer Hauptziele definiert hat, macht mit Ungläubigen und denen, die sich ihren lügnerischen Verführungen widersetzen, kurzen Prozess.

Schon bald sollen sich die Wege der Helden mit denen des tyrannischen Weltraumpapstes kreuzen. Die gigantische Armee, die dieser hinter sich geschart hat, ist dabei aber noch das geringste Problem, mit dem sich die Guardians konfrontiert sehen. Rakers wahre Macht liegt darin, seinen Anhängern eine Welt aufzuzeigen, in der sich durch die Macht des Glaubens ihre sehnlichsten Wünsche erfüllen und selbst die Toten wieder ins Leben zurückkehren können.



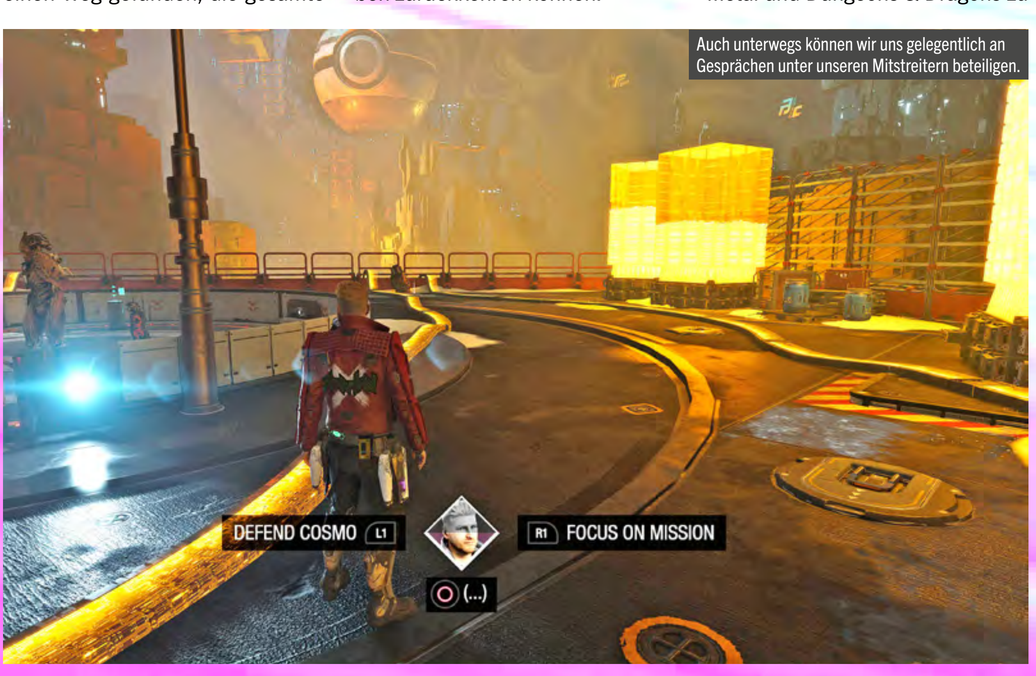
Auf den Schlachtfeldern gibt es Stellen, an denen eure Gefährten Fallen auslösen und mehrere Gegner auf einmal ausschalten können.

Die Auseinandersetzung der Guardians mit Raker steht nicht bei jeder Mission im Vordergrund, bietet aber einen erzählerischen Rahmen, in dem wir nach und nach immer mehr über die einzelnen Figuren lernen. Wie bereits in der Vorschau erwähnt, stützt sich Guardians of the Galaxy bei der Interpretation der Charaktere auf die bekannten gleichnamigen MCU-Filme, jedoch unterscheidet sich ihr Hintergrund auch in entscheidenden Punkten von diesen. So erhielt Peter Quill den Namen Star-Lord in Eidos' Version nicht von seiner Mutter Meredith verliehen, sondern er benannte sich nach seiner Lieblingsband. Dennoch spielt die Beziehung zu Meredith eine große Rolle. In Flashbacks erfahren wir, wie Peter von einem ganz normalen irdischen Jugendlichen mit Faible für Heavy Metal und Dungeons & Dragons zu einem interstellaren Weltraumpiraten wurde. Und auch Drax strebt nicht etwa nach Rache an dem irren Titanen Thanos, sondern hat diesen zu Beginn der Geschichte bereits längst getötet und muss sich nun damit auseinandersetzen, was er jetzt tun soll, da er sein Ziel erreicht hat.

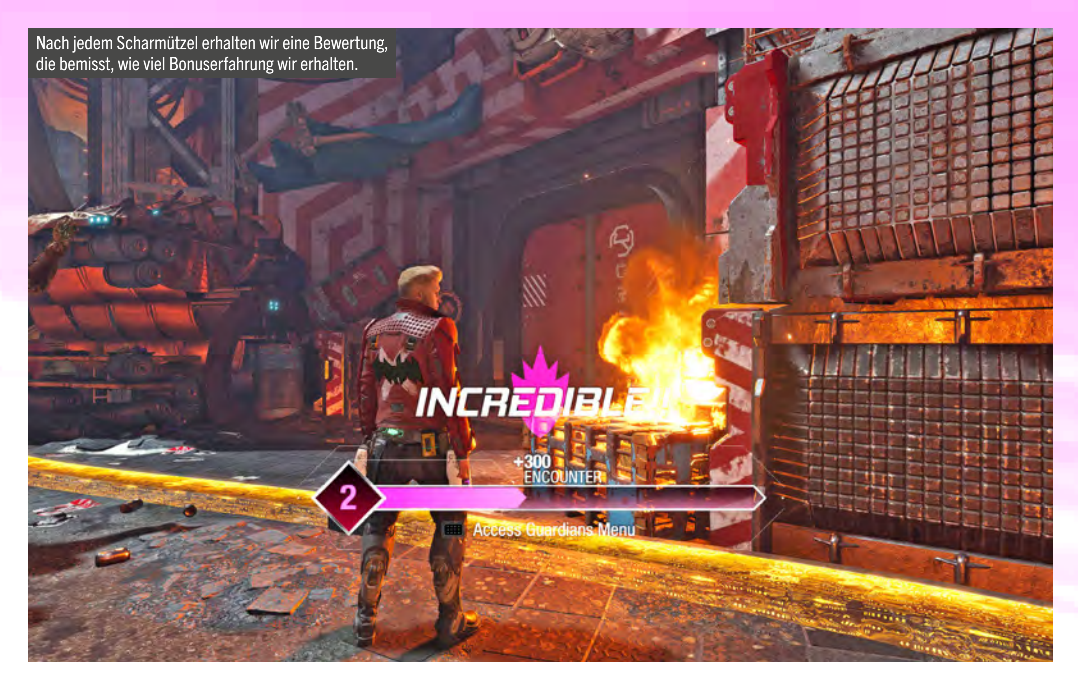
Im Lauf des Spiels begegnen wir noch weiteren alten Bekannten aus den Filmen und vor allem aus den zahlreichen Comicvorlagen. An dieser Stelle soll aus Spoiler-Gründen natürlich nicht verraten werden, welche Fanlieblinge aus den Heften alles einen Auftritt haben. Jedoch sei gesagt, dass es sich nicht immer nur um kleine Easter Eggs handelt, sondern die Story auch ein paar wirklich große Figuren-Enthüllungen bereit hält.

Besonders beeindruckt hat mich, wie organisch die Konflikte und Charakterentwicklung der einzelnen Guardians in die Rahmenhandlung eingefügt sind. Obwohl jeder der Helden sozusagen einen eigenen Teil der Geschichte erhält, drängt sich die persönliche Geschichte nicht komplett in den Vordergrund, sondern ergibt sich immer aus den Entwicklungen während der Missionen. Wie in einem Film oder einer Miniserie werden immer wieder kleine Hinweise gesät, die auf spätere Ereignisse hindeuten. Was Erzählstruktur und die korrekte Charakterisierung der Figuren angeht, hat das Team von Eidos definitiv seine Hausaufgaben gemacht.

Es ist erfreulich, dass sich außerdem getraut wurde, bei der Story auch in wirklich düstere Gefilde abzudriften und Themen wie Gehirnwäsche, Trauer, Selbstzweifel



Auch unterwegs können wir uns gelegentlich an Gesprächen unter unseren Mitstreitern beteiligen.



Nach jedem Scharmützel erhalten wir eine Bewertung, die bemisst, wie viel Bonuserfahrung wir erhalten.

und religiösen Eifer anzuschneiden. Zwar entspricht die Kirche der Wahrheit ihrer Vorlage aus den Comics, wenn Gamora sich an einer Stelle sehr deutlich darüber auskotzt, dass sie es nicht ertragen kann, dass Kinder von der Institution missbraucht werden, kann man, wenn man möchte, aber durchaus schaurige Parallelen zu gewissen Vereinigungen aus der echten Welt erkennen.

Laufen, quatschen, schießen und delegieren

Da sich das Gameplay in vielen Abschnitten darauf konzentriert, herumzulaufen und den Gesprächen der Figuren zu lauschen, ist eine fesselnde Story auch elementar wichtig. Zwar gilt Guardians of the Galaxy als Action-Spiel und wird diesem vor allem im letzten Drittel auch gerecht, vorher gibt es allerdings viele Passagen, die man gut und gerne auch als Walking-Simulator bezeichnen könnte.

Der Hauptanteil der Missionen besteht neben vereinzelten Kämpfen und Cutscenes daraus, die Umgebung nach Hinweisen zu durchsuchen, die die Story vorantreiben, oder den richtigen Weg zu finden. Außerdem gibt es ähnlich wie in Uncharted kleine Hüpfpassagen, in denen wir Star-Lord mit Hilfe seiner Raketenstiefel über Abhänge bugsieren. An manchen Stellen müssen wir unsere Begleiter anweisen, eine Aufgabe für uns zu erledigen. So kann zum Beispiel Rocket Computer hacken und sich in Tunnel quetschen, die für die anderen Guardians zu eng wären, und Drax kann mit seiner immensen Stärke Felsen verschieben oder mit einem Schlag Durchgänge freimachen. Um diese Stellen zu finden, können wir durch Drücken von R3 Star-Lords Visor aktivieren und in eine Ansicht wechseln, in der Objekte hervorgehoben werden, mit denen wir interagieren können, darunter auch Fundorte von Kostümen und Items, mit denen wir Quills Ausrüstung verbessern können.

Das Kerngameplay wird häufig mit Cutscenes aufgebrochen, in denen wir dann entscheiden können, wie sich Star-Lord verhalten oder antworten soll. Das hat zwar keinen immensen Einfluss auf die generelle Entwicklung der Story, entscheidet aber im Detail zum Beispiel darüber, wer euch später in einer Schlacht zur Seite steht oder ob ihr über ein bestimmtes Upgrade verfügt oder nicht. Außerdem geben sie einem das Gefühl, bei den etlichen Dialogen nicht nur stiller Zuschauer zu sein, sondern aktiv den Gesprächsverlauf beeinflussen zu können.

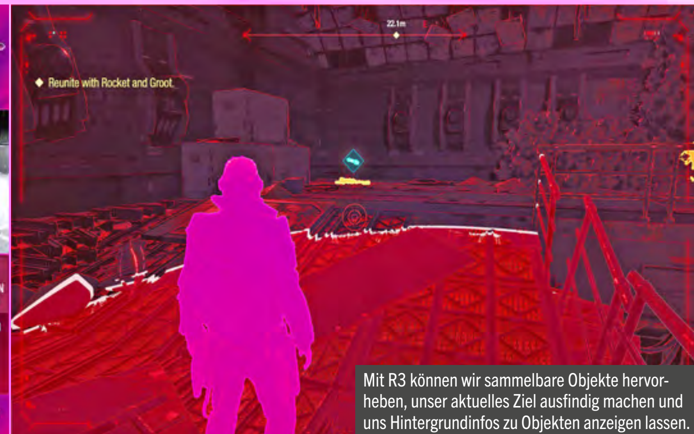
Wenn sich Star-Lord wie so oft in eine Sackgasse gequatscht hat und Worte nicht mehr helfen, stürzen wir uns mit gezogenen Pistolen in den Kampf. Dort können wir proportional zu der abschließenden Bewertung unserer Performance Erfahrungspunkte gewinnen, die dann in neue Kampffähigkeiten investiert werden können. Wer seine Feinde ausschaltet, ohne getroffen zu werden, generiert mehr Erfahrung.

Alle Guardians haben vier verschiedene Moves, von denen anfangs nur einer freigeschaltet ist. Wie auch im regulären Gameplay erteilen wir unseren Mitstreitern mit Druck auf L1 und eines zugeordneten Buttons (Groot Viereck, Gamora Dreieck, Drax Kreis und Rocket X) Befehle. Über ein ähnliches Ringmenü, das wir mit L3 öffnen, können wir auch Star-Lords eigene Kampffähigkeiten aktivieren. Zusätzlich verfügt unser Protagonist über eine Elementarkanone, die im Verlauf des Spiels um weitere Schussvarianten erweitert wird. Auch diese werden mittels D-Pad über ein Ringmenü ausgewählt. Die restlichen Tasten haben im Kampf ebenfalls eigene Funktionen: Geschossen wird auf R2 und R1 (Elementarkanone), Anvisiert auf L2, mit der Kreistaste weichen wir aus, auf Viereck starten wir einen Nahkampfangriff und auf X wird wie sonst auch gesprungen. Mittels Dreieck können wir dann bestimmte Punkte auf dem Schlachtfeld anvisieren, die von den Guardians für eine Spezialattacke genutzt werden können. So kann Gamora zum Beispiel durch einen Schwertschlag Seile durchschneiden und Kisten oder andere befestigte Objekte auf Gegner herunterfallen lassen. Auch eine Maus- und Tastatursteuerung gibt es natürlich im Spiel, wir kamen aber mit dem Controller deutlich besser klar.

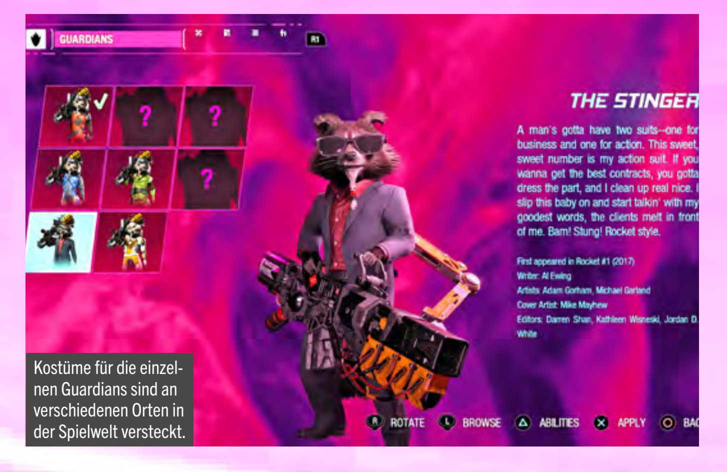
Wollen wir die Lebensleiste von Gegnern schneller reduzieren, können wir sie ins Straucheln bringen und so dafür sorgen, dass sie bei den nächsten Angriffen schutzlos sind. Wer gezielt darauf achtet, welche Attacken der Guardians Gegner aus dem Gleichgewicht bringen, kann diese kombinieren und so auf einen Schlag deutlich mehr Schaden anrichten. Schutzlose Gegner können das Ziel mächtiger Gruppenangriffe werden, die wir auslösen, indem wir gleichzeitig zwei Buttons drücken. Haben wir genug Energie gesammelt, können wir außerdem mit R1 und L1 gleichzeitig einen sogenannten Huddle



Mit Erfahrungspunkten schalten wir neue Kampffähigkeiten frei, die heftigen Schaden anrichten und/oder Gegner ins Straucheln bringen.



Mit R3 können wir sammelbare Objekte hervorheben, unser aktuelles Ziel ausfindig machen und uns Hintergrundinfos zu Objekten anzeigen lassen.



Kostüme für die einzelnen Guardians sind an verschiedenen Orten in der Spielwelt versteckt.

ausführen, mit dem wir unsere Mitstreiter buffen können.

Zu viele Knöpfe

Wem diese Steuerung etwas überladen vorkommt, ist mit dieser Ansicht sicher nicht alleine. Da die Kämpfe sonst schnell eintönig würden, ist es essenziell über eine Auswahl an verschiedenen Attacken zu verfügen und dynamischere Strategien anwenden zu können. Trotzdem sorgt das vollkommen mit unterschiedlichen Funktionen belegte Kontrollschema dafür, dass man schnell den Überblick verliert. So ist es mir häufig passiert, dass ich den Balken, der sich auffüllt, je länger man schießt, im Chaos der Effekte und Button-Einblendungen aus dem Auge verloren habe und meine Waffe überhitzte, weil ich nicht rechtzeitig einen Knopf gedrückt habe. Außerdem ist der L3 Button extrem sensibel, wodurch ich in zahlreichen Gefechten unabsichtlich Spezialattacken ausgelöst habe, die mich dann mit einer längeren Abklingzeit bestraften. Mit der Zeit wird man diesem System allerdings schon Herr. Wo ich anfangs noch das Gefühl hatte, komplett von Funktionen erschlagen zu werden, meisterte ich die Kämpfe zum Schluss mit Leichtigkeit, was auch daran liegt, dass der normale Schwierigkeitsgrad sehr gnädig konzipiert ist. Und auch auf schwer sind die Kämpfe nicht so knackig, dass das für Frust sorgen würde.

Trotzdem geschahen mir häufig noch Ausrutscher, bei denen ich in der Hitze des Gefechts aufgrund der sensiblen Steuerung den falschen Knopf gedrückt habe. Wirklich ins Gewicht fällt so etwas natürlich nur, wenn man aufgrund eines Fehlers einen Schlag kassiert und die Kampfbewertung dadurch heruntergestuft wird.

Ab einem bestimmten Punkt im Spiel sind die Kampfbewertungen dann aber ohnehin überflüssig. Sobald man alle Fähigkeiten freigeschaltet hat, erhält man für absolvierte Gefechte nämlich auch keine Erfahrungspunkte mehr, was zwar logisch ist, einem aber auch der Befriedigung beraubt, für ein Scharmützel die Höchstwertung einzufahren. Das passierte mir ein ganzes Stück vor dem Endgame. Was die letzten paar Kämpfe ein Stück weniger unterhaltsam machte.

Neben Kämpfen, Erkunden und Cutscenes gibt es zudem Flugpassagen, in denen wir die Kontrolle über Star-Lords Raumschiff Milano übernehmen und Objekten ausweichen oder Gegner torpedieren müssen. Diese sind jedoch äußerst spärlich gesät.

Auch wenn das alles jetzt nicht gerade die Krönung innovativen Gameplays ist und ich es bevorzugt hätte, wenn Entscheidungen etwas weitreichenderen Einfluss gehabt hätten, ist das Gesamtpaket wirklich rund. Alle typischen Guardians-Elemente sind vorhanden und das Spiel bietet genug Abwechslung und hat exakt die richtige Länge, dass keine Langeweile durch Wiederholung aufkommt.

Look und Sound: Die Guardians rocken den Weltraum

Optisch ist Guardians of the Galaxy eine echte Wucht. Die knalligen Farben, coolen Designs und hochwertigen Effekte kommen auf dem PC und den neuen Konsolen voll zur Geltung. Vor allem die Haare der Figuren, insbesondere Rockets Fell und Star-Lords geckenhafter Haarschnitt sehen in Nahaufnahmen wirklich beeindruckend aus. Einzig Zähne und Augen wirken in manchen Szenen ganz schön gruselig. Vor allem Meredith Quill wirkt durch ihre blitzblanke Knabberleiste wie eine puppenhafte Imitation eines Menschen. Und Mantis, die in dieser Version stark an die Figur Harley Quinn von der Comic-Konkurrenz DC erinnert, könnte mit ihren gigantischen Pupillen, riesigem Schlund und mehr Zähnen als Stefan Raab auch direkt einem Horrorfilm entsprungen sein. Zum Glück sind zumindest die Designs der fünf Hauptfiguren einladend und angenehm anzusehen. Auch, wenn ich mit Star-Lords Auftreten als gelackter Dudebro, der sich für den Oberwitzbold hält, anfangs nur wenig anfangen konnte, muss ich gestehen, dass er mir in den rund 24 Spielstunden, die ich bis zum Abspann mit ihm verbracht habe, aber durchaus ans Herz gewachsen ist.

Nicht zuletzt ist das auch der hervorragenden englischen Vertonung zu verdanken. Insbesondere Rockets Voice-Actor macht einen Wahnsinnsjob und kommt der Filmfassung von Bradley Cooper extrem nahe. Doch auch der restliche Cast ist überzeugend, sodass man auch mal darüber hinwegsieht, wenn Gamora mitten im Kampf einen peinlichen Wortspiel-Spruch wie „Knife to meet you“ raus haut. Die Zahl der Sätze, die für das Abenteuer eingesprochen wurden, ist immens und die konstanten Sticheleien unter den Figuren helfen wirklich, das Guardians-Feeling aufrecht zu erhalten. Einzig, dass Schimpfwörter wie „Fuck“ und „Shit“ mit „flark“ und „scut“ ersetzt wurden und diese in fast jedem Gespräch vorkommen, oft auch in Kombination, wirkt auf Dauer nervig und infantil. Zumindest ist mir bei anderen Videospielen selten so viel Fickscheiße begegnet wie in Guardians of the Galaxy.

Die deutsche Sprachausgabe ist dann ebenfalls verflarkt solide, wenn auch nicht ganz so divers wie das Original. Ich hatte das Gefühl, die Sprecher heben sich auf Englisch stimmlich stärker voneinander ab, was den Figuren noch etwas mehr Persönlichkeit verleiht.

Was den restlichen Sound angeht, steht bei den Guardians natürlich alles auf Rock 'n' Roll. Der Soundtrack enthält lauter lizensierte Songs aus den 70ern und 80ern sowie eigens für die fiktive Band Star-Lord komponierte Musik. Die Lieder spielen an bestimmten Stellen in der Handlung und können an Bord der Milano gehört werden. Ganz so schön eingesetzt wie im von James Gunn zusammengestellten Soundtrack zu den Filmen werden die Stücke nicht, insgesamt sorgt die musikalische Untermalung aber trotzdem für Stimmung.

Hinweis: In unserer Version des Spiels stieß ich noch auf ein vereinzelte Bugs. So gab es an einer Stelle Texturfehler und ich musste ein paar Kämpfe neu starten, weil meine Eingaben nicht mehr erkannt wurden oder ein Gegner im Boden feststeckte und nicht mehr anvisierbar war. An einer Stelle wurde ein Videoclip nicht abgespielt. Die Fehler ließen sich zwar leicht mit einem Neustart vom letzten Checkpoint beheben, sie sollten aber der Vollständigkeit halber trotzdem kurz erwähnt werden. Square Enix hat per Day-One-Patch aber bereits erste Fixes umgesetzt. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Fußy



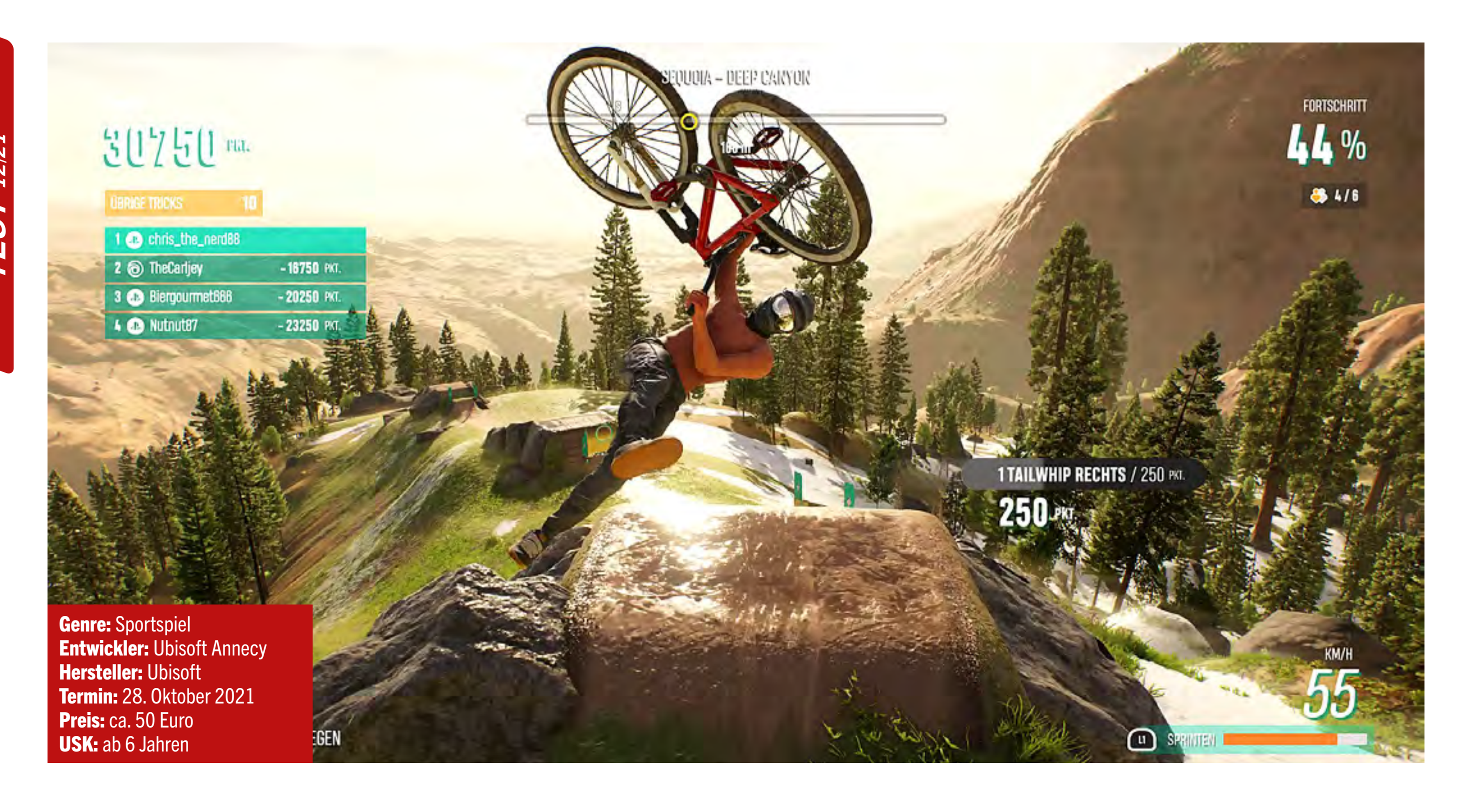
„Hat alles, was zu einem Guardians-Abenteuer dazugehört!“

Guardians of the Galaxy schafft es tatsächlich, das Guardians-Gefühl der Filme ordentlich in spielbarer Form umzusetzen. Die Truppe mag anfangs nur wenig sympathisch und mit ihren konstanten Streitereien untereinander zu redselig wirken, mit der Zeit bin ich ihrem kratzbürstigen Charme aber dann doch erlegen. Auch wenn das Gameplay aus Standard-AAA-Spielelementen zusammengesetzt ist und das überfrachtete Kampfsystem ein bisschen mehr Feinschliff vertragen hätte können, habe ich meine Zeit mit den Guardians genossen. Nach dem Durchspielen gibt es einen New Game Plus Modus, in dem wir mit allen freigeschalteten Fähigkeiten erneut beginnen können, und die Möglichkeit, in einzelne Kapitel zurückzugehen und an manchen Stellen andere Entscheidungen zu treffen. Zwar mag das nicht für jeden genug Anreiz sein, die Story direkt nach dem Durchspielen noch einmal zu starten, dafür gibt es aber auch keine Mikrotransaktionen, kein unnötiges Grinding und keine Paywalls, sondern von der ersten Spielsession an Spaß wie noch zu Papas Zeiten. Guardians of the Galaxy wirkt zumindest für mich wie die Big-Budget-Version eines Marvel-Spiels aus der PS2-Ära. Und das im besten Sinne.

PRO UND CONTRA

- ✚ Gut erzählte, fesselnde Story
- ✚ Detailreiche Umgebungen und Figuren
- ✚ Klasse Musikuntermalung
- ✚ Ordentliche Laufzeit von etwas über 20 Stunden
- ✚ Zahlreiche Comic-Easter-Eggs
- ✚ Hervorragende Vertonung
- ✚ Konventionelles, aber abwechslungsreiches Gameplay
- ✚ Keine Mikrotransaktionen
- ▬ Überfrachtetes Kampfsystem
- ▬ Teilweise peinliche Dialoge und Gags
- ▬ Entscheidungen spielen keine wahnsinnig große Rolle





Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Hersteller: Ubisoft
Termin: 28. Oktober 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 6 Jahren

Riders Republic

Ubisofts Open-World-Extremsport-Spiel entpuppt sich im Test als wildes, spaßiges Spektakel, dem jedoch – genau wie Vorgänger Steep – im Endspurt die Luft ausgeht.

Von: Christian Dörre

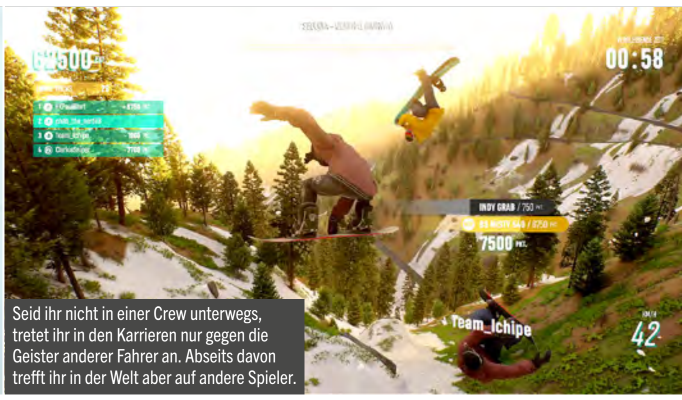
Ubisoft Annecys Riders Republic klingt beinahe zu schön, um wahr zu sein: Eine riesige Spielwelt, die aus sieben Nationalparks besteht und sich frei erkunden lässt. Ganze fünf Extremsportarten, die nochmal in verschiedene Disziplinen unterteilt sind. Die Möglichkeit, sich zu Crews zusammenzuschließen, gemeinsam die Welt zu erkunden oder sich mit Freunden und Fremden in zahlreichen Wettbewerben zu messen. Und natürlich die großen Massenstart-Rennen, in denen man gegen bis zu 63 andere Spieler antritt. Die aufgezählten Features versprechen ein schillerndes Trendsportfest, das einen wochenlang beschäftigt. Dieses Versprechen kann Riders Republic jedoch nicht halten. In unserem Test entpuppt sich der Titel als spaßiges Sportspiel, das jedoch ab einem bestimmten Zeitpunkt in nervigen Grind ausartet.

Abenteuer-Spielplatz

Vorgänger Steep schickte uns 2016 auf mehrere schneebedeckte Berge, doch typisch für Ubisoft muss im Nachfolger natürlich alles noch viel größer sein. Das ist in diesem Fall jedoch nicht als Kritik gemeint, denn Riders Republic profitiert tatsächlich von der noch mal vergrößerten Spielwelt, die sich viel abwechslungsreicher präsentiert als noch in Steep. Die Karte setzt sich zusammen aus Teilen der sieben amerikanischen Nationalparks Bryce Canyon, Yosemite, Zion, den Canyonlands, Mammoth Mountain, Grand Teton und dem Sequoia Park. Jeder, der diese Namen liest und schon mal an einem trüben Sonntagnachmittag in eine Naturdoku gezappt hat, weiß natürlich, dass einige der genannten Nationalparks nicht unbedingt als Schneegebiete bekannt sind. Natürlich darf man auch immer noch mit Ski oder Snowboard über eisige Bergpisten brettern, doch jetzt gibt es eben auch verschiedene Waldgebiete, kleine Dörfer, sonnige Täler und schier endlos wirkende Canyons zu erkunden. Die verschiedenen Nationalparks gehen auf der Karte nahtlos ineinander über und dürfen jederzeit frei erkundet werden. Wer die Augen offen hält, entdeckt bekannte Sehenswürdigkeiten oder sogar Relikte. Überhaupt macht es wirklich Spaß, sich durch die Welt von Riders Republic zu bewegen. Den Entwicklern ist der Spagat gelungen, sowohl die Nationalparks authentisch ins Spiel zu übertragen, sie aber auch so anzupassen, dass sie hervorragend für die verschiedenen Extremsportarten genutzt werden können. Schließlich geht es in Riders Republic hauptsächlich um wilde Trendsport-Wettbewerbe.



Die Rennen mit dem Raketen-Wingsuit steuern sich gut, überzeugen mit tollem Geschwindigkeitsgefühl und werden später schön anspruchsvoll.



Seid ihr nicht in einer Crew unterwegs, tretet ihr in den Karrieren nur gegen die Geister anderer Fahrer an. Abseits davon trefft ihr in der Welt aber auf andere Spieler.

Extremsport mit System

Da sich Riders Republic nicht nur auf Schnee beschränkt, gibt es natürlich auch mehr Sportarten als in Steep. Die eher nervigen Gleitschirm-Challenges aus dem Vorgänger sind rausgeflogen. Ski und Snowboard sind aber auch in Riders Republic enthalten und teilen sich in Rennen und Trick-Wettbewerbe auf. Auch der Wingsuit feiert in Riders sein Comeback, allerdings sind die Challenges damit weitaus besser ausbalanciert als noch in Steep. Außerdem gesellt sich nun der Raketen-Wingsuit hinzu, mit dem man wahnwitzige Checkpoint-Rennen bestreitet. Wenn man den Turbo zündet und zwischen Bäumen oder Felsformationen hindurchdüst, kommt mächtig Adrenalin ins Blut. Ebenfalls neu sind die Fahrrad-Wettbewerbe, die genau wie die Wintersport-Contests nochmal in Trick- und Renn-Veranstaltungen aufgeteilt sind. Sämtliche Disziplinen sind in einzelne Karrieren mit eigenem Levelsystem aufgeteilt. Für abgeschlossene Events einer Disziplin erhält man Erfahrungspunkte. Die Menge der erhaltenen XP hängt davon ab, wie man sich im Wettbewerb angestellt und welchen der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade man ausgewählt hat. Steigt man eine Stufe auf, erhält man Kohle, bessere Sportgeräte und eben neue Events zu dieser Disziplin. Nun, zumindest für eine Weile, aber dazu kommen wir noch. Anfangs stehen euch noch nicht alle Karrierezweige zur Verfügung. Die meisten werden erst nach und nach freigeschaltet, wenn ihr ein bestimmtes Stern-Level erreicht habt. Sterne erhaltet ihr in Riders Republic für viele Dinge. Wenn ihr Sponsorenverträge erfüllt, wenn ihr einen Aussichtspunkt erreicht, wenn ihr ein Relikt findet und wenn ihr einen Wettbewerb abgeschlossen habt. Richtig, abgeschlossen, nicht gewonnen. So verhindert Ubisoft Annecy, dass Spieler am Fortschritt gehindert werden, nur weil ihnen eine bestimmte Disziplin vielleicht nicht liegt. Das ist durchaus lobenswert. Vor allem können Spieler, die die jeweilige Challenge beherrschen auch immer Bonus-Sterne verdienen, indem sie beispielsweise einen bestimmten Trick ausführen, eine Zielzeit unterbieten oder Stern-Ballons auf der Strecke einsammeln. Das ganze Rangsystem mit seinen Unterteilungen mag überfrachtet klingen, ist aber eigentlich sehr simpel und gut gelöst. So bleibt man stetig motiviert, sich in den verschiedenen Sportarten auszutoben. Für eine Weile. Aber wir schrieben ja bereits, dass wir uns diesem Thema später noch widmen.

Riders Republic ist voll auf Gamepad- Steuerung ausgelegt. Ihr dürft wählen, ob ihr Tricks mit den Buttons oder den Analogsticks ausführt.

Mehr Sport, mehr Spaß

Bleiben wir erstmal weiter bei den positiven Aspekten von Riders Republic. Die verschiedenen Wettbewerbe sind abwechslungsreich, machen Spaß und sind teilweise auch richtig kreativ. Fahrradrennen sind zum Beispiel nur selten abgesteckte Kurse. Die Nationalparks werden toll genutzt, um über Stock und Stein durch die Natur zu rasen. Mal gibt es viele Checkpoints, die klar vorgeben, wo man herzufahren hat, mal sind nur wenige Checkpoints in der Region verteilt und man muss sich selbst den schnellsten Weg suchen. Bei den Ski-Rennen hingegen geht es durch dichte Wälder oder durch enge Stadtkurse, aber auch klassische abgesteckte Abfahrts-Challenges sind dabei. Auch bei den Trick-Wettbewerben gibt es speziell darauf ausgelegte Abschnitte mit allerlei Rampen oder im Falle der Wintersportarten sogar Snow-Parks mit Pipes und Rails. In manchen Wettbewerben muss man aber auch quer durch die Natur fahren und sich selbst Objekte suchen, auf denen man tollkühne Tricks vollführt. Hinzu kommen dann noch spezielle Boss-Events wie etwa eine Downhill-Challenge von Red Bull in der Mountain-Bike-Karriere oder die X-Games bei den Wintersport-Trick-Disziplinen. Riders Republic bietet also jede Menge Abwechslung. Darüber hinaus steuern sich sämtliche Sportarten auch wirklich präzise und größtenteils nachvollziehbar. Ab und an fragt man sich zwar, warum man sich voll auf die Fresse legt, obwohl man richtig aufgekommen ist, aber das ist nur selten der Fall. Bei allen Disziplinen gibt es gewisse Dinge, die man beachten muss, um wirklich erfolgreich zu sein. So muss man beim Abfahrtsski beispielsweise darauf achten, richtig zu bremsen, während es beim Downhill darauf ankommt, den Sprint richtig einzusetzen. Das ist aber alles keine Wissenschaft und geht dank der intuitiven Steuerung schnell in Fleisch und Blut über. Man darf sich sogar aussuchen, ob man lieber die Kamera steuert und Tricks mit den Buttons des Gamepads ausführt oder man auf eine freie Kamera verzichtet und dafür lieber noch mehr Kontrolle über die Tricks hat, indem man dafür die Analogsticks benutzt. Zudem darf man einstellen, ob Landungen komplett automatisch erfolgen, das Spiel einem dabei ein wenig unter die Arme greift oder man die volle Kontrolle hat. Riders Republic ist enorm einsteigerfreundlich, doch auch virtuelle Profi-Extremsportler werden mit dem Titel aufgrund der Einstellungsmöglichkeiten ihren Spaß haben.

Crazy, but that's how it goes

Bei so viel Abwechslung und Zugänglichkeit machte es uns auch nicht so viel aus, dass die Präsentation des Spiels teilweise ziemlich nervig ist. Gerade zu Beginn des Spiels muss man viele Fremd-



Bei den Massenstartrennen tretet ihr gegen bis zu 62 andere Spieler an. Die Spielrunden sind chaotisch und spaßig, sofern es mal keine technischen Probleme gibt.

Riders Republic bietet viel Abwechslung. Neben wilden Trick-Wettbewerben oder Extremsport-Rennen gibt es auch normale Abfahrtsläufe.



Sämtliche Sportarten dürfen auch aus der Ego-Perspektive bestritten werden. Nur für Tricks wird dann immer wieder in die Third-Person-Ansicht geschaltet.

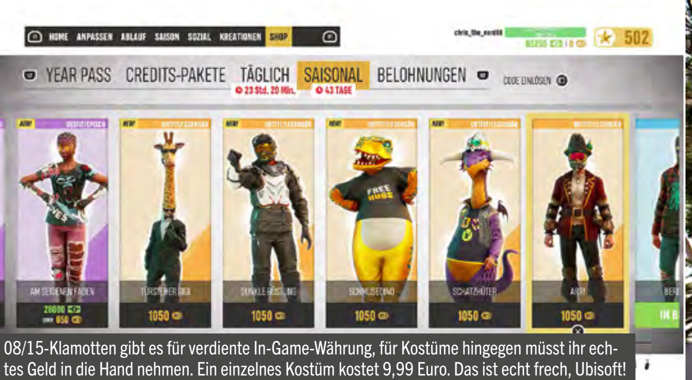
scham-Dialoge von ach so coolen Extrem-Hipster-Torfnasen über sich ergehen lassen. Ein paar Sprüche sind tatsächlich ganz amüsant, meistens ging uns das peinliche Gelaber aber ziemlich auf den Keks. Glücklicherweise meldet sich die Cringe-Crew später nur noch kurz, wenn man besondere Events freigeschaltet hat. Auf die Glückwünsche von diesen Nervensägen könnten wir zwar verzichten, aber das ist alles halb so wild. Man merkt Riders Republic schon an, dass es sehr witzig und craaaaazy sein will, aber das hat auch was Gutes, denn die sogenannten Shackdaddy-Bandit-Events bringen noch weiteren frischen Wind ins Spiel. Zwar steckt einen das Spiel hier schon mal in doofe Kostüme, aber man darf auch Rennen mit Raketen-Bikes fahren oder Tricks auf altertümlichen Skiern vollführen. Diese etwas abgedrehteren Sportgeräte schaltet man entweder in den Events frei oder man findet sie als Relikte in der Spielwelt. Die lassen sich dann genauso in den Wettbewerben oder zur Erkundung der Karte einsetzen wie die anderen Sportgeräte. Ist man frei in der Welt unterwegs kann man quasi nahtlos zwischen den Utensilien hin und her wechseln. So steigt man beispielsweise mit dem motorisierten Gleitschirm in die Lüfte, wechselt dort zum Raketen-Wingsuit, wählt dann das Snowboard aus und landet auf einem schneebedeckten Abhang. In seinen besten Momenten vermittelt Riders Republic wirklich das Gefühl von Freiheit.

Geisterstunde oder Gemeinschaft?

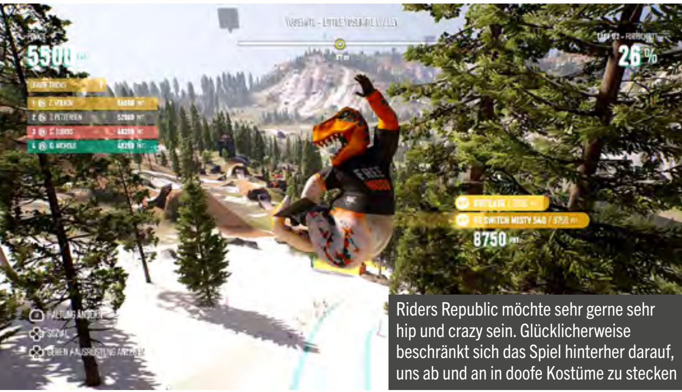
Zu dieser „Freiheit" trägt auch bei, dass man nicht alleine in der Spielwelt unterwegs ist. Überall sieht man, wie andere Spieler ebenfalls die Nationalparks erkunden, zwischen Sportgeräten wechseln, an einem vorbeisausen oder auf die Schnauze fallen. Allerdings tritt man in der Karriere nie direkt gegen echte Spieler an. Entweder muss man Bestzeiten oder Highscores von KI-Ridern überbieten oder man hat die Geister anderer Spieler mit sich auf der Rennstrecke. Nur wer sich mit anderen Ridern zu einer bis zu sechsköpfigen Gruppe zusammengefunden hat, darf sich bei den Karriere-Challenges direkt mit anderen Zockern messen. Das funktioniert auch wirklich gut, wenn man die Crew beisammen hat. Man muss nicht unbedingt als Gruppe zusammenbleiben, aber man kann sich jederzeit zu einzelnen Mitgliedern spawnen lassen und wenn ein Spieler eine Veranstaltung im Versus-Modus startet, nehmen die anderen dann automatisch auch daran teil. Da Riders Republic Crossplay nutzt, kann man auch ganz einfach direkt Nutzer anderer Plattformen einladen. Wenn man sich nicht mit Fremden zu einer Gruppe zusammenschließen, sondern mit Freunden spielen möchte, die eine andere Plattform nutzen, findet man sich über die Freundesliste im Spiel. Sofern man natürlich über Ubisoft Connect miteinander vernetzt ist. Abseits der normalen Karriere-Challenges gibt es aber auch noch einzelne Multiplayer-Modi, die man in der sogenannten Riders Ridge, dem Hauptquartier der Rider, auswählt. Hier tritt man entweder in einem Rennen oder in einem Team-Trick-Wettbewerb gegen andere Spieler an. Auch hier kann man natürlich im Rang aufsteigen und Sterne sowie XP verdienen.

Massenhaft Spaß und Probleme

Das Herzstück des PvP-Modus sind ganz klar die Massenstartrennen. Zwar gibt es auch im Karriere-Modus Wettbewerbe, in denen verschiedene Disziplinen in einem Rennen miteinander kombiniert werden, doch bei den Massenstarts geht diese Wettbewerbs-Kombo über mehrere Runden und man tritt eben nicht gegen Geister an, sondern gegen bis zu 63 weitere Spieler. Mit so vielen Kontrahenten gleichzeitig auf der Strecke wird es natürlich sehr chaotisch, aber genau das macht auch den Reiz des Wettbewerbs aus. Man muss jede Etappe hochkonzentriert bleiben, um überhaupt eine Chance zu haben, vorne mit dabei zu sein. Zwar sind auch bei Riders Republic ein paar Dummbeutel unterwegs, die anderen Spielern den Spaß versauen wollen, indem sie sie kurz vor den Checkpoints wegrammen, aber diese Ekel sind glücklicherweise klar in der Minderheit. Die Community von Riders Republic macht allgemein einen guten Eindruck, sodass spannende und faire Rennen zustandekommen. Die Massenstartrennen haben dafür ganz andere Probleme. Zunächst einmal finden die Rennen nur zu bestimmten Zeiten statt, wobei diese teilweise zu variieren scheinen. Außerdem sagt einem das Spiel nur manchmal Bescheid, ob wieder ein Massenstart verfügbar ist. Da dieser Spielmodus nicht nur selten, sondern auch beliebt ist, muss man extrem schnell zum Massenstarttreffpunkt kommen, um noch teilnehmen zu können. Das ist alles nervig, aber noch verkraftbar. Schlimmer ist indes, dass die Massenstarts auf jeder Plattform Probleme machen. Sowohl auf dem PC als auch auf der Playstation 5 kam es immer wieder zu Server-Problemen, welche das Rennen abrupt beendeten, kurz nachdem es gestartet war. Auf der Xbox Series X führten Massenstartrennen während unserer Testphase sogar mehrmals zu Crashes. Hier half nur ein Neustart der Konsole. Doch nicht nur bei Massenstartrennen, die tatsächlich super spaßig sind, wenn sie mal funktionieren, sondern auch anderweitig gibt es immer wieder mal



08/15-Klamotten gibt es für verdiente In-Game-Währung, für Kostüme hingegen müsst ihr echtes Geld in die Hand nehmen. Ein einzelnes Kostüm kostet 9,99 Euro. Das ist echt frech, Ubisoft!



Riders Republic möchte sehr gerne sehr hip und crazy sein. Glücklicherweise beschränkt sich das Spiel hinterher darauf, uns ab und an in doofe Kostüme zu stecken



Die Spielwelt ist wirklich toll gestaltet und wird kreativ genutzt. Meistens ist man in der Natur unterwegs, doch Stadtrennen sorgen manchmal für Abwechslung.

Server-Probleme. Trotz stabiler Internetverbindung wurde beispielsweise ein Gruppenmitglied immer wieder nach einer gewissen Zeit aus der Crew gekickt. Ubisoft muss sich hier dringend was einfallen lassen. Mit der angestaubten Grafik hingegen müssen wir wohl leben. Riders Republic ist wahrlich kein hässliches Spiel, doch man stößt fortwährend auf matschige oder sichtbar zu spät nachladende Texturen.

Todesstoß statt Todessprung

Mit der Grafik kann man leben, um die Serverprobleme wird Ubi sich bestimmt kümmern und ansonsten macht Riders Republic ja auch wirklich Spaß. Eigentlich würde unser Fazit also auch weiterhin äußerst positiv ausfallen, wenn, ja wenn da nicht noch zwei Dinge wären, die uns richtig sauer aufgestoßen sind. Widmen wir uns erstmal dem kleineren der zwei Übel: dem Shop. Anfangs gestaltet man sich seinen Rider, besonders viele Optionen gibt es dafür aber nicht, sodass man natürlich im Kleidungsshop in der Riders Ridge neue Sachen erstehen möchte. Schließlich erhält man ja auch andauernd In-Game-Währung für abgeschlossene Events. Tja, leider gibt es aber nur sehr wenige Outfits und einzelne Klamotten und die meisten davon sehen nicht sonderlich toll aus. Zwar gibt es auch verschiedene Kostüme, doch die bekommt man nur, wenn man Echtgeld für Rider-Coins ausgibt. Umgerechnet kostet ein lausiges Kostüm 9,99 Euro. Klar, es geht hier nur um etwas, das man nicht für den Spielfortschritt braucht, aber das ist trotzdem richtig frech. Gerade auch, da man diese Kostüme in der Beta noch normal mit In-Game-Kohle erstehen konnte. Doch zurück zum Spielfortschritt: Seid ihr weit genug im Spiel, gibt es keinen mehr. Zumindest keinen spürbaren. Sind die Sternstufen anfangs noch recht nah beieinander, wodurch dann neuer Content freigeschaltet wird, sind später mehrere hundert Sterne zu erringen, bevor es wieder eine Belohnung gibt. Das wäre ja nicht so schlimm, wenn es durch die Stufenaufstiege in den jeweiligen Disziplinen darin weiterhin Events geben würde, aber auch hier ist irgendwann um Level 20 herum (je nach Disziplin unterschiedlich) Schicht im Schacht. Statt neuer Events bekommt man Kohle, aber wofür soll man die bitte ausgeben, wenn nichts Gescheites da ist und man die Kostüme nur mit Echtgeld bekommt? Man ist also auf die Sternenaufstiege angewiesen für neuen Content. Wir traten für den Test immer und immer wieder in bereits gespielten Wettbewerben an, da man jedes Mal erneut dafür Sterne erhält. Sprich: Wir mussten grinden. Als wir dann auf Sternstufe 600 waren, gab es ein paar neue Shackdaddy-Challenges. Wir griffen dabei ein paar Sterne ab und mussten dann weiter auf Stufe 750 grinden, um die Highlight-Events von Riders Republic freizuschalten. Selbst in einer Crew und mit vielen Teilnahmen an Multiplayer-Wettbewerben sind diese Wege zur neuen Sternstufe viel zu weit, da es in diesem Zeitraum eben keinerlei neue Events gibt. Da nützt auch eine wöchentliche Shackdaddy-Challenge nicht. Letzlich tappt Ubisoft mit Riders Republic also in die gleiche Falle wie schon mit Steep: Es wird ein riesiger Spielplatz nicht enden wollenden Spaßes versprochen, nach etwa 20 Stunden gibt es aber keine neuen Inhalte mehr. Gleichzeitig setzt man aber voraus, dass man noch mehr als doppelt so viel Zeit im Spiel verbringt. Das geht so nicht zusammen. Wir gehen jede Wette ein, dass 90% der Spieler vor Stufe 750 die Flinte ins Korn oder vielmehr das Snowboard in den Schnee werfen. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



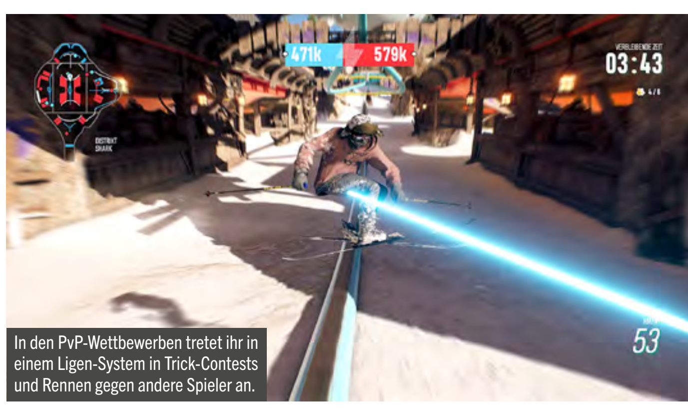
„Extremsport-Spaß, der später zum nervigen Grind-Fest verkommt."

Als ich mit dem Test von Riders Republic begann und richtig viel Spaß mit der Spielwelt und den ganzen Extremsport-Disziplinen hatte, hätte ich nie gedacht, dass mir der Titel noch so sehr auf die Nerven gehen wird. Die Serverprobleme bei den Massenstarts sind ärgerlich, aber erfahrungsgemäß arbeitet Ubisoft an sowas. Deshalb war ich hier noch nicht abgeschreckt. Dafür machte es mir einfach zu viel Laune, in den Nationalparks rumzukurven. Die Steuerung funktioniert gut, die ganzen Disziplinen sorgen für Abwechslung und innerhalb der riesigen Spielwelt fühlt man sich wirklich frei. Dann kam jedoch der Punkt, an dem es nicht mehr wirklich was zu tun gab. Aus Pflichtgefühl für diesen Test grindete und grindete ich, weil ich Narr immer noch dachte, irgendwann komme wieder neuer Content. Nun. Riders Republic ist ein tolles Spiel für etwa 20 Stunden, dann wird es Arbeit, wenn man wirklich alle Events spielen will.

PRO UND CONTRA

- + Riesige, toll gestaltete, abwechslungsreiche Spielwelt
- + Viele verschiedene Disziplinen und Wettbewerbe
- + Sehr einsteigerfreundlich dank mehrerer optionaler Spielhilfen
- + Vermittelt wunderbar das Gefühl von Freiheit
- + Herrlich abgedrehte Shackdaddy und anspruchsvolle Groß-Events
- + Eingängige Steuerung
- + Netter Soundtrack
- − Häufige Verbindungsabbrüche und Crashes bei Massenstart-Rennen
- − Späterer Fortschritt nur durch harten Grind möglich
- − Verbindungsprobleme im Crew-Modus
- − Grafisch etwas angestaubt
- − Rückspul-Feature teil sehr fummelig und ungenau





In den PvP-Wettbewerben tretet ihr in einem Ligen-System in Trick-Contests und Rennen gegen andere Spieler an.



In den Shackdaddy-Events geht es richtig verrückt zu. Hier setzt euch das Spiel auf Raketen-Fahrräder und andere bekloppte Vehikel.

Genre: Adventure
Entwickler: Supermassive Games
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 22. Oktober 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

The Dark Pictures Anthology: House of Ashes

Stellt euch vor es ist Krieg, aber ihr habt eine Affäre mit eurem Untergebenen, als euer Noch-Mann auftaucht, ihr einen Einsatz versemmelt und dann in einem akkadischen Tempel mit Monstern und Soldaten der gegnerischen Partei verschüttet werdet.

Von: Katharina Pache

Supermassive Games haben mit The Dark Pictures Anthology eine Formel gefunden, die ziemlich gut funktioniert. Die einzelnen Teile der Horroranthologie sind voneinander unabhängig und darauf ausgelegt, wie ein langer Film an einem oder zwei Abenden abgeschlossen zu werden, idealerweise im gruseligen Herbst.

Den Anfang machte Man of Medan, eine Geisterschiffgeschichte, letztes Jahr folgte Little Hope, das sich um Hexenverbrennungen dreht. Jetzt, bei House of Ashes, das zu Zeiten des Irakkrieges spielt, merkt man viel zu häufig, dass der Release-Termin kurz vor Halloween wichtiger war als sicherzustellen, dass sich das Abenteuer fehlerfrei präsentiert.

Mein Körper ist in einem Tempel

Um auf unnötige Spoiler zu verzichten, gehen wir bei der Story nicht ins Detail. Wie innerhalb der Reihe etabliert, beginnt House of Ashes zunächst mit einem Intro-Kapitel, das



Der ominöse Kurator führt auch im dritten Teil der Horror-Adventure-Reihe durch die Geschichte.



Ihr habt in House of Ashes nun mehr Einstellungsmöglichkeiten. Ob und wann ihr Warnungen vor Quick-Time-Events erhaltet, bestimmt ihr.



Die Bedrohung im Tempel bleibt nicht lange ein Geheimnis. Ihr wisst schon sehr früh recht präzise, womit ihr es zu tun habt.

Wie üblich in der Serie wurden Mimik und ein Teil der Bewegungen der Figuren per Motion-Capture-Verfahren eingefangen.

vor den eigentlichen Geschehnissen der Handlung stattfindet. Danach wechseln wir ins Jahr 2003: Eine Einheit US-Marines wird bei einem misslungenen Einsatz verschüttet und findet sich in einem unterirdischen Tempel wieder. Spielbar sind fünf Figuren, deren Ziel es fortan ist, den Gängen und Kammern möglichst unbeschadet zu entkommen. Was simpel klingt, besteht aus einer Menge Komponenten. Da aber keiner der Aspekte genug Raum bekommt, um die volle Wirkung zu entfalten, fühlt sich die Handlung überladen und bisweilen ziellos an.

Wir haben da das brisante Irakkrieg-Setting, erörtern Kriegstraumata und generell die Frage, ob man sich mit dem Feind verbünden sollte, managen eine komplizierte Dreiecksbeziehung, schlagen uns mit einem Fluch, Sagengestalten, Ballereien sowie zu guter Letzt auch noch mit Sci-Fi-Elementen herum, während vergangene Ereignisse in Rückblenden und mit Hilfe von Item-Beschreibungen erläutert werden, und das alles innerhalb von vier bis fünf Stunden. Klassischen Horror hingegen bietet House of Ashes überraschend wenig.

History Channel to the rescue

Das liegt zum Teil am Setting. Wo in Man of Medan und Little Hope eine bunt gemischte Charakterriege aus Jung und Alt, fähig und ängstlich, fit und schwach in den Ring stieg, verkörpern wir in House of Ashes Soldaten, die entsprechend bewaffnet und ausgebildet sind. Mit subtilem atmosphärischen Grusel hat dieses Adventure wenig zu tun, stattdessen fliegt das Blei – und was wir bekämpfen, sehen wir schon relativ früh klar und deutlich inklusive Schwachstellen, wodurch der Schrecken im Sande verläuft.

In Man of Medan war die Frage allgegenwärtig, wie echt all der Horror ist, den die Protagonisten erleben. House of Ashes wirft zwar ebenfalls eine Nebelkerze in diese Richtung, jedoch viel zu spät, es ist von Beginn an offensichtlich, dass im Tempel eine sehr reale Bedrohung haust. Episode drei von The Dark Pictures Anthology fühlt sich dementsprechend wie ein B-Movie-Genremix mit holprigem Erzählrhythmus an, der sich für die letzten Kapitel großzügig bei einer bekannten Filmreihe bedient, deren Nennung jedoch die gesamte Handlung vorwegnehmen würde.

I Break together

Die Charaktere wurden durch Motion Capture zum Leben erweckt. Die namhafteste Darstellerin der Riege ist Ashley Tisdale, bekannt durch die Filmreihe High School Musical. Teilweise sehen Gesichter und Mimik gut aus, allerdings gibt es auch jede Menge suboptimale Animationen, Figuren blicken sich in Dialogen selten in die Augen, starren stattdessen ins Leere. Aber daran und auch an das Overacting allgemein mit jeder Menge Kopfnicken und -schütteln gewöhnt man sich mit der Zeit, zumal Letzteres ohne Frage zum B-Movie-Charme passt. Die deutsche Vertonung ist in erster Linie bloß zweckdienlich, das liegt auch daran, dass die deutschen Stimmen an manchen Stellen schlecht abgemischt und deswegen schwer zu verstehen sind. Der deutliche Südstaatenakzent eines Marines wird gar nicht erst versucht, ins Deutsche zu tradieren, aber das ist vermutlich gut so. Dass die englische Synchro sehr viel besser ausfällt – und vor allem auch lippensynchron daherkommt –, beweist House of Ashes tatsächlich auch in der deutschen Fassung, denn einige Sätze oder Dialogabschnitte erklingen nach wie vor auf Englisch. Passend dazu verschwinden die Untertitel gelegentlich für eine Weile, um dann spontan wieder aufzutauchen.

Bitte beide Hände an den Controller legen

Rein von der kosmetischen, also nicht Gameplay-relevanten Warte aus, fallen die teilweise untexturierten, teilweise nachladenden Objekte in der Umgebung sowie sehr schwache Wasser- und Explosionseffekte auf. Das Spielen an sich wird gestört von uneleganten Übergängen bei der Interaktion mit Objekten. Viel zu oft richtet sich die Spielfigur erst quälend lange Sekunden lang umständlich aus, bis wir den Gegenstand der Begierde betrachten oder aufheben können. Allerdings hatten wir dieses Problem nur beim Online-Koop-Spielen auf der PS5, am PC und alleine klappte das problemlos. In beiden Versionen jedoch wurde das Rennen wegrationalisiert. Manchmal fehlen die Beschreibungstexte der Items, steht der Koop- oder KI-Partner zu nahe hinter der eigenen Spielfigur, kann man nicht wei-



Mit einer Gruppe Soldaten in der Hauptrolle dauert es nicht lange, bis die Kugeln fliegen. Das ist der Gruselstimmung nicht sonderlich zuträglich.

Dieses Minispiel taucht öfter während das Abenteuers auf (man kennt es auch schon aus den Vorgängern). Wir müssen im richtigen Rhythmus die angezeigte Taste drücken.

terlaufen, ab und zu friert das Bild nach Quick Time Events ein.

Gutes Stichwort: Die QTEs werden in House of Ashes wieder etwas anders als in den Vorgängern präsentiert. In Man of Medan bekam man keine Vorwarnung, in Little Hope wurde angekündigt, wenn man lieber wieder die Hände an den Controller legen sollte. Im dritten Spiel kommt beides vor. Meistens mahnen Einblendungen an, dass eine Action-Sequenz folgt, ab und zu ereilt uns ein QTE aber auch aus dem Nichts. Das ist ein guter Kompromiss und sorgt für mehr Spannung. In den Optionen können wir auf Wunsch auch einstellen, ob QTE-Hinweise erscheinen, falls wir lieber immer oder gar nicht gewarnt werden möchten.

Die Schuldfrage

Eine Lösung sollte Supermassive Games aber endlich dafür finden, dass bei Begutachtung eines gefundenen Geheimnisses der Online-Mitspieler zum Pausieren ins Menü gezwungen wird. So besteht keine Motivation, gemeinsam den Geschehnissen anhand der Fundstücke auf den Grund zu gehen. Schwierigkeiten machte beim Test das aus den Vorgängern bekannte Atemminispiel, bei dem wir im Takt einen Button drücken müssen. Dieses Mini-Game ist nicht sonderlich schwierig, und trotz – unserer Ansicht nach – korrekten Eingaben passierte es dreimal, dass der Versuch als misslungen gezählt wurde. Einmal endete das sehr bitter, inwieweit wirklich menschliches Versagen die Ursache war, ein gewisser Lag beim Online-Spiel oder der Tasteneingabe, ist schwer zu sagen. Schon alleine, dass ein Eindruck von Unfairness entsteht, ist sehr unglücklich in einem Spiel, bei dem nur ein einziger Fehler über Leben und Tod entscheiden kann. An der gleichen Stelle im Einzelspielermodus begegnete uns das Atemspiel nicht. Erst nach dem Durchspielen steht der Curator's Cut zur Verfügung, bei dem wir auch alleine die Sequenzen spielen können, die sonst der Partner im Online-Koop absolviert.

???

Bei unserem ersten Durchgang im Online-Koop-Modus wirkte es an mehreren Stellen, als seien Sequenzen vertauscht worden. Auf einmal sind Charaktere voneinander getrennt, obwohl sie gerade noch zusammen kämpften, Figuren reden miteinander, als hätten sie sich gerade zum ersten Mal getroffen, gleichwohl sie schon eine Weile gemeinsam unterwegs sind. Ab und zu scheint es auch, als ob Teile fehlen – zwei Charaktere schreien sich an, nur um abrupt im nächsten Moment ganz normal miteinander zu plaudern. Es lässt sich schwer sagen, ob das an schlechtem Writing liegt, das Spiel bei diesem Durchgang nicht die korrekte Abzweigung beim Abspielen der Zwischensequenzen wählte oder einfach generell der Wurm drinsteckt. Sich auf die Atmosphäre einzulassen, fällt jedenfalls schwer, wenn man rätselt, wo gerade Charakter X abgeblieben ist. Wir vermuten, dass die verwirrende Abfolge der Ereignisse bei unserem Koop-Durchgang mit dem misslungenen Atemminispiel zusammenhängt. In der Solorunde danach ergab alles viel mehr Sinn,



Wie ihr mit den anderen Charakteren umgeht, entscheidet über das Verhältnis zu ihnen. Hier widersprechen wir dem Chef. Uiuiui!


Richtige Rätsel stecken nicht in House of Ashes. Das höchste der Gefühle ist es, irgendein Item wie hier das Klebeband aufzuheben, um dann mit irgendetwas anderem zu interagieren.

da ein Charakter überlebte, der daraufhin sehr viel Screentime bekam. Definitiv ein autorengemachtes Problem sind allerdings Momente, in denen gewisse Figuren einfach nichts zu tun haben. Diese Kandidaten stehen teilnahmslos herum, verschwinden und tauchen wieder auf, wie es eben gerade passt. Handelt es sich dabei um einen Charakter, der gerade gesteuert wird, muss man warten, bis der andere Spieler die vorgesehene Aktion ausgeführt hat, bevor es weitergeht.

Medic wird benötigt

Little Hope und Man of Medan waren nicht vor Logiklücken gefeit und hatten ähnliche technische Probleme, die teilweise durch Patches behoben wurden. Das ist auch bei House of Ashes bitter nötig, es wirkt so, als hätten Supermassive Games oder auch Bandai Namco auf Gedeih und Verderb den thematisch passenden Release-Termin kurz vor Halloween halten wollen, im Wissen, dass House of Ashes noch ein, zwei Monate mehr Zeit gebraucht hätte, um sich in einer angemessenen Form zeigen zu können.

Doch selbst nach dem Beheben dieser Fehler bliebe die Story des dritten Spiels der Anthologie die schwächste und der Horror weitestgehend auf der Strecke. Stellt man die Geschehnisse nicht allzu sehr infrage und kann man über das mangelnde Polishing hinwegsehen, macht House of Ashes aber trotz seiner Macken, was es soll und was wohl auch die Mehrheit der Fans erwartet: Es unterhält seicht einen bis zwei Abende lang und bietet dank mehrerer potenzieller Handlungsverläufe hohen Wiederspielwert. So viel Spielraum, wie es im ersten Durchlauf den Anschein hat, bietet House of Ashes am Ende zwar nicht. Aber einige Entscheidungen lösen durchaus interessante Kettenreaktionen aus. Die drei Schwierigkeitsgrade sorgen außerdem dafür, dass man House of Ashes auch mit Freunden und Familienmitgliedern erleben kann, die wenig Videospielerfahrung haben. Volljährig sollten sie aber sein – das Spiel erhielt wegen expliziter Gewaltdarstellung keine Jugendfreigabe. Bei der PC-Fassung kam es innerhalb von sechs Stunden zu drei Abstürzen, bei einem davon wurde die Sicherungsdatei der Optionen beschädigt und gelöscht. Besser als die Savegames, aber dennoch nervig, die Einstellungen erneut eingeben zu müssen. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Das ist nicht meine Geschichte."

Man of Medan und Little Hope hatten beide ihre Fehler und Logiklöcher, trotzdem fand ich die Vorgänger gerade im Koop recht unterhaltsam. Dementsprechend freute ich mich auch, als ich für den Test als Koop-Partner auserkoren wurde. Leider ist House of Ashes der mit Abstand schlechteste Teil der Dark Pictures Anthology. Die leicht dümmlichen Klischee-Charaktere, die ab und zu in hirnzermarternde Cringe-Dialoge abdriften, waren mir relativ egal – kannte ich schließlich schon von den Vorgängern. Auch die durchwachsene Technik war nicht so die Überraschung. Dass aber offensichtlich andauernd falsche Szenen getriggert wurden, die im Kontext der Entscheidungen und des bisherigen Spielverlaufs absolut keinen Sinn ergaben, ist katastrophal. Dazu kommt dann noch, dass der Titel eh schon sehr schlecht geschrieben wurde. In manchen Abschnitten verlor ich mich statt im Spiel in einem Rant darüber, ob diese mit viel zu viel Zeug vollgestopfte, doofe Story wohl mal von irgendwem abgenickt wurde, oder ob der Autor einen Freifahrtschein hatte und sich dachte: „Mal gucken, ob ich damit durchkomme." Als wäre das nicht genug, nervten dann noch manche QTEs, weil richtige Eingaben nicht erkannt wurden, in etlichen Szenen hatten bestimmte Figuren rein gar nichts zu tun und gruselig sind an House of Ashes wirklich nur die genannten Mängel, aber ganz sicher nicht die teils lächerlichen Monsterviecher. Ich bin wirklich enttäuscht von Teil 3 der Anthologie, der offensichtlich unbedingt zu Halloween fertig werden musste, eigentlich aber noch ein Vierteljahr Entwicklungszeit benötigt hätte. Ich hoffe sehr, dass Bandai Namco und Supermassive Games sich die Kritik zu Herzen nehmen und Part 4 wieder zumindest ein unterhaltsames „Horror"-Späßchen wird.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Tolles Setting, das zu wenig genutzt wird."

Auf House of Ashes habe ich mich bislang innerhalb der Dark-Pictures-Reihe mit Abstand am meisten gefreut. In meiner Fantasie hatte ich in etwa eine Vorstellung von dem, was mich erwarten würde: Die Höllen des Krieges, übertragen in ein Sinnbild der biblischen Hölle, tief unter der Erde in einem sumerischen Tempel, Dämonen, die vielleicht echt sind, vielleicht aber auch dem Geiste der traumatisierten Soldaten entspringen … geboten bekommen habe ich hingegen ein wildes Sammelsurium aus allen möglichen Klischees, die ich hier gerne genauer ausführen würde, aber dann würdet ihr zurecht „Spoiler!" schreien. Und dann bremsen immer wieder rührige Ansprachen oder unpassende Romantiksequenzen die Handlung aus. Es ist kein Problem, dass House of Ashes eine andere Geschichte erzählt, als die, die ich mir ausgemalt habe. Aber eine gute Geschichte als Ersatz wäre schön gewesen. Am Ende jedenfalls blieb ich unzufrieden zurück, und da sind die technischen Makel nicht einmal mit einberechnet, die kommen noch hinzu. Bei Man of Medan und Little Hope fiel es mir leichter, diese Stolpersteine zu verzeihen, da mich die Handlung mehr gepackt hat.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unterschiedliche Handlungsverläufe
- ➕ Dementsprechend hoher Wiederspielwert
- ➕ Nicht alle QTEs werden angekündigt, das sorgt für Spannung
- ➕ Komplett (na ja, fast) deutsche Stimmen und Texte
- ➕ Ein paar stimmungsvolle Momente
- ➕ Alleine spielbar, aber auch gemeinsam auf dem Sofa oder im Online-Koopmodus
- ➕ Ein paar nette Lichteffekte
- ➖ Grafikqualität ist starken Schwankungen unterworfen
- ➖ Viele kleinere und größere Bugs
- ➖ Story tanzt auf zu vielen Hochzeiten und gerät dabei ins Stolpern
- ➖ Deutsche Vertonung nicht lippensynchron, teilweise schlecht abgemischt und mit ein paar englischen Sätzen
- ➖ Wenig Horroratmosphäre
- ➖ Figuren bewegen sich in etwa so behände wie Panzer
- ➖ Keine Rätsel



Ab und zu dürft ihr Entscheidungen treffen. In einigen Fällen macht das aber gar keinen Unterschied.





Genre: Rollenspiel
Entwickler: Render Cube
Hersteller: Toplitz Productions
Termin: 23. September 2021
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 16 Jahren

Medieval Dynasty

Medieval Dynasty zeigt Mittelalter-Spiele in einem anderen Licht und macht einiges anders als die Genre-Kollegen, fühlt sich manchmal jedoch eher wie ein Marathonlauf an.

Von: Marc Schmidt & Lukas Schmid

Frisch aus dem Early Access in die Vollversion gestartet, verspricht Medieval Dynasty eine Mischung aus Rollenspiel, Survival-Abenteuer, Aufbaustrategie und Simulation. Dabei will es einen anderen Weg gehen als andere Titel mit Mittelalter-Setting. Die Macher wollen nicht von glorreichen Burgen und edlen Rittern auf Schlachtrössern erzählen, sondern vom Leben aus der Sicht der vermeintlich einfachen Landbevölkerung. Dieses Konzept hat uns hellhörig werden lassen, weshalb wir das Abenteuer ausgiebig auf Herz und Nieren getestet haben – inklusive einer Phase, während der wir stundenlang eine Wand bewunderten. Es ist kompliziert. In Medieval Dynasty schlüpfen wir aus der Ego-Perspektive in die Haut des 18-jährigen Racimir. Dem ältesten Sohn gelingt es als einzigem Mitglied seiner Familie, während des Krieges aus seiner Heimat zu fliehen. Sein Ziel ist das Dorf seines Onkel Iordan, welches er aus den Erzählungen seiner Mutter kennt. Dies wird uns in einer der wenigen Filmsequenzen mitgeteilt, zudem gibt es nur in diesem Anfangsvideo englische Vertonung. Danach müssen wir uns mit – immerhin deutschen – Texten begnügen. Das Spiel beginnt im eben genannten Dorf und wir erfahren von Uniegost, dem Kastellan der Gemeinde, einer Art Bürgermeister, dass unser Onkel nicht mehr unter den Lebenden weilt. Schnell sammeln wir die ersten Steine und Stöcke, basteln uns einen Hammer und setzen uns daran, unser erstes Haus zu zimmern, und zwar in bester Aufbaustrategie-Manier. Wir erhalten die Möglichkeit, ein komplett eigenes Dorf von Grund auf zu erschaffen. Dabei stehen uns eine Vielzahl von Gebäuden zur Auswahl, wie zum Beispiel eine Schmiede, ein Materiallager oder auch eine Küche. All diese Gebäude schaltet man nach und nach durch das Sammeln von Erfahrungspunkten im entspre-



Die detaillierten Umgebungen gefallen und sind definitiv der optische Höhepunkt des Spiels.

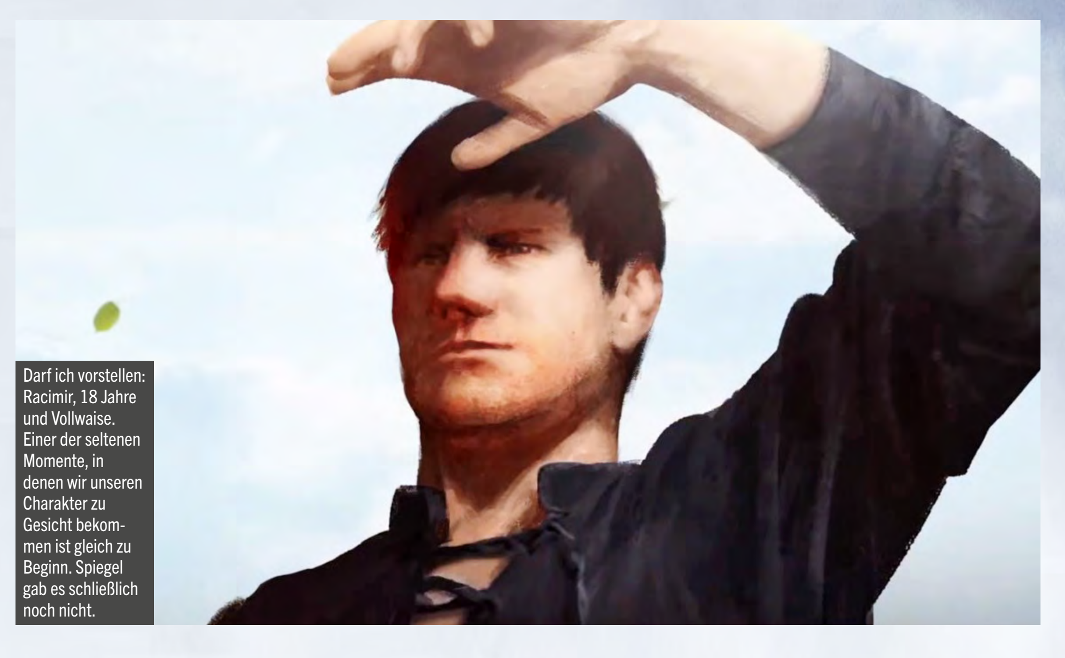
chenden Bereich frei, beispielsweise Überlebenstechnik. Genau dieser Prozess ist die Kernessenz des Spiels und sorgt für langfristige Motivation. Richtig spannend wird es dann, wenn wir das erste Mal Leben in unser Dorf bringen. Reisende, welche in Medieval Dynasty aus einem unerklärlichen Grund immer am Lagerfeuer sitzen, können für unser Dorf angeworben werden. Im Gegenzug dafür, dass wir sie mit einer sicheren Unterkunft sowie mit Grundnahrungsmitteln versorgen, arbeiten sie für uns. Die Aufgaben beginnen beim Sammeln von Holzstämmen und enden beim Herstellen von komplexen Werkzeugen. Ein Manko ist hierbei jedoch die Art und Weise, wie die Ressourcen gesammelt bzw. hergestellt werden. So landet der Holzstamm einfach in unserer Truhe, ohne dass auch nur ein Baum gefallen ist. Das stört die Atmosphäre. Die Verwaltung all unserer Dorfbewohner gelingt durch ein gut durchdachtes Menü. Im Grunde können wir uns mit genügend Bewohnern irgendwann zurücklehnen und ihnen beim Arbeiten zusehen. Besonders am Anfang erweist es sich jedoch als Mammutaufgabe, neben sich selbst auch noch Dorfbewohner zu versorgen. Womit mir beim nächsten versprochenen Gameplay-Aspekt angelangt sind: Survival.

Hetzjagd im Mittelalter

Der Survival-Aspekt ist in den ersten Stunden durchaus fordernd. Zu Beginn lebt unser guter Racimir von der Hand in den Mund, erst recht, nachdem unsere Startressourcen aufgebraucht sind. Also begeben wir uns auf die Jagd, eine Tätigkeit, die unfassbar ermüdend und bis zum Erhalt des Bogens nahezu unmöglich ist. Abgesehen von Kaninchen, die nur sehr wenig Fleischertrag bringen, ist jedes einzelne Tier schneller als wir. Dabei werden diese auch nicht nach einer gewissen Zeit müde, sondern rennen immer weiter. Erst mit dem Erhalt der Jagdhütte können wir uns langsam entspannen, indem wir die Fleischproduktion automatisieren. Ordnen wir diesem Gebäude einen Dorfbewohner zu, sammelt er ordentliche Mengen Fleisch und das endlose Hinterherlaufen hat ein Ende. Nun gibt



Die Karte ist riesig und zu Fuß nur schwer zu erschließen. Hier ist nur ein Ausschnitt zu sehen, im Süden gibt es noch weitere Gebiete und Dörfer zum Erkunden.



Darf ich vorstellen: Racimir, 18 Jahre und Vollwaise. Einer der seltenen Momente, in denen wir unseren Charakter zu Gesicht bekommen ist gleich zu Beginn. Spiegel gab es schließlich noch nicht.

es neben den friedliebenden Tieren aber auch gefährliche Jagdtiere, die uns direkt angreifen. Wegrennen zwecklos! Begegnet ihr im frühen Spiel einem Wolf oder Wildschwein, könnt ihr gleich euer Testament schreiben. Nach einem Bildschirmtod müsst ihr den letzten Spielstand neu laden, was euch ziemlich weit zurücksetzen kann. Das Autosave-Intervall kann zwar angepasst werden, ist standardmäßig jedoch bei 30 Minuten angesiedelt. Gelingt es uns doch, ein Tier zu erlegen, versäumt es das Spiel, uns mitzuteilen, dass wir dieses an einem Lagerfeuer rösten und schließlich verzehren können. Das Problem fehlender Einblendungen taucht immer wieder auf. Zwar gibt es ein ausführliches Hilfemenü, das Spiel ist aber nicht sonderlich gut darin, einen darauf hinzuweisen. Die Flora im Mittelalter ist zumindest außergewöhnlich vielseitig, von Heilpflanzen über Giftpilze haben die Wälder alles zu bieten.

Vom Tischler zum Millionär

Die nervige Nahrungssuche gleicht Medieval Dynasty mit einem gut ausgearbeiteten und vielseitigen Crafting-System aus. So können wir komplexe Gerichte in der Küche kochen oder in der Werkstatt dekorative Gegenstände herstellen. Dadurch kommen auch die Einrichtungs-Fans unter euch auf ihre Kosten. Wir können aus einem großes Sortiment an Stühlen, Tischen oder auch Beleuchtung wählen. Allerdings muss jeder Gegenstand einzeln hergestellt werden, weshalb es durchaus vorkommen kann, dass wir mehrere Minuten an einer Stelle stehen, um Weidenkörbe aus Stöcken zu basteln. Münzen, die Währung des Spiels, erhaltet ihr nicht primär durch das Erfüllen von Aufträgen für andere Dorfbewohner, sondern durch das Handeln mit spielergenerierten oder gesammelten Gegenständen. Auch diese Information wird uns vom Spiel nicht vor die Füße geworfen, sondern muss auf die harte Tour gelernt werden. Wir liefen erst ewig lang ziellos durch die Gegend und erledigten repetitiven Nebenquests à la „sammle zehn Holzstämme!“ und „bring XY zu Bewohner Z!“, bis wir bemerkten, dass diese Quests kaum Geld abwerfen und uns umorientierten. Stattdessen werden die NPC-Aufgaben durch eine andere Währung vergütet: Dynastie-Reputation. Denn ohne diese möchte niemand in unser Dorf ziehen. Fällt sie auf einen zu niedrigen Level, werden wir aus dem Tal verbannt. Wir verlieren Reputation zum Beispiel durch das Stehlen von Gegenständen oder schlechtes Benehmen im Generellen. So werden wir über kurz oder lang quasi genötigt, uns der Nebenquests trotz fehlender Geldgewinne anzunehmen. Unter anderem auch deswegen, da Diebstahl ein lukrativer Geschäftszweig ist, besonders zu Beginn eines Abenteuers, solange man sich nicht erwischen lässt und weiß, welche Gegenstände wertvoll sind. Noch weniger erfüllend als das Abschließen von sich wiederholenden Quests der Einwohner ist lediglich die Geschichte des Mittelalter-Abenteuers.

Enttäuschender Stummfilm

Die Handlung ist leider mehr als dürftig, hierbei müssen wir jedoch differenzieren. Zunächst gibt es die Kapitel-Quests, die ihr abschließen müsst, um euer Gebäude-Limit zu erweitern. Diese bestehen aus Herausforderungen,

Das Verwaltungsmenü ist gut gelungen und lässt euch eure Bewohner sehr einfach managen. Dort könnt ihr ihnen auch Arbeits- und Schlafplätze zuteilen.



Das Spiel ist optisch ziemlich gut gelungen und hat uns immer wieder staunen lassen. Hier ein Blick auf unser Dorf während der Wintermonate.

die zunächst simpel sind und erst gegen Ende hin immer fordernder werden, jedoch nicht viel mit der Story zu tun haben. Dennoch machen sie Spaß und zeigen uns immer wieder auf, wie weit wir schon gekommen sind. Die eigentliche Geschichte findet in zwei voneinander unabhängigen Handlungssträngen statt: Alwins und Uniegosts Geschichte. Beide haben uns nicht gerade überzeugt. Uniegosts Aufträge erzählen eine doch relativ gut und charmant geschriebene Geschichte. Alwin helfen wir hingegen bei der Selbstfindung, während er uns kreuz und quer durch das Tal schickt. Beiden Quest-Reihen fehlt dabei eine Vertonung. Wer hier Qualität à la The Witcher erwartet, wird enttäuscht. Die Story ist eine nette Beschäftigung, wenn man vom Bauen eine Pause benötigt, mehr aber auch nicht. Diesen Aspekt haben die Macher ganz klar in den Hintergrund gestellt und sich stattdessen auf andere Punkte konzentriert.

Hübsche Pappkulisse

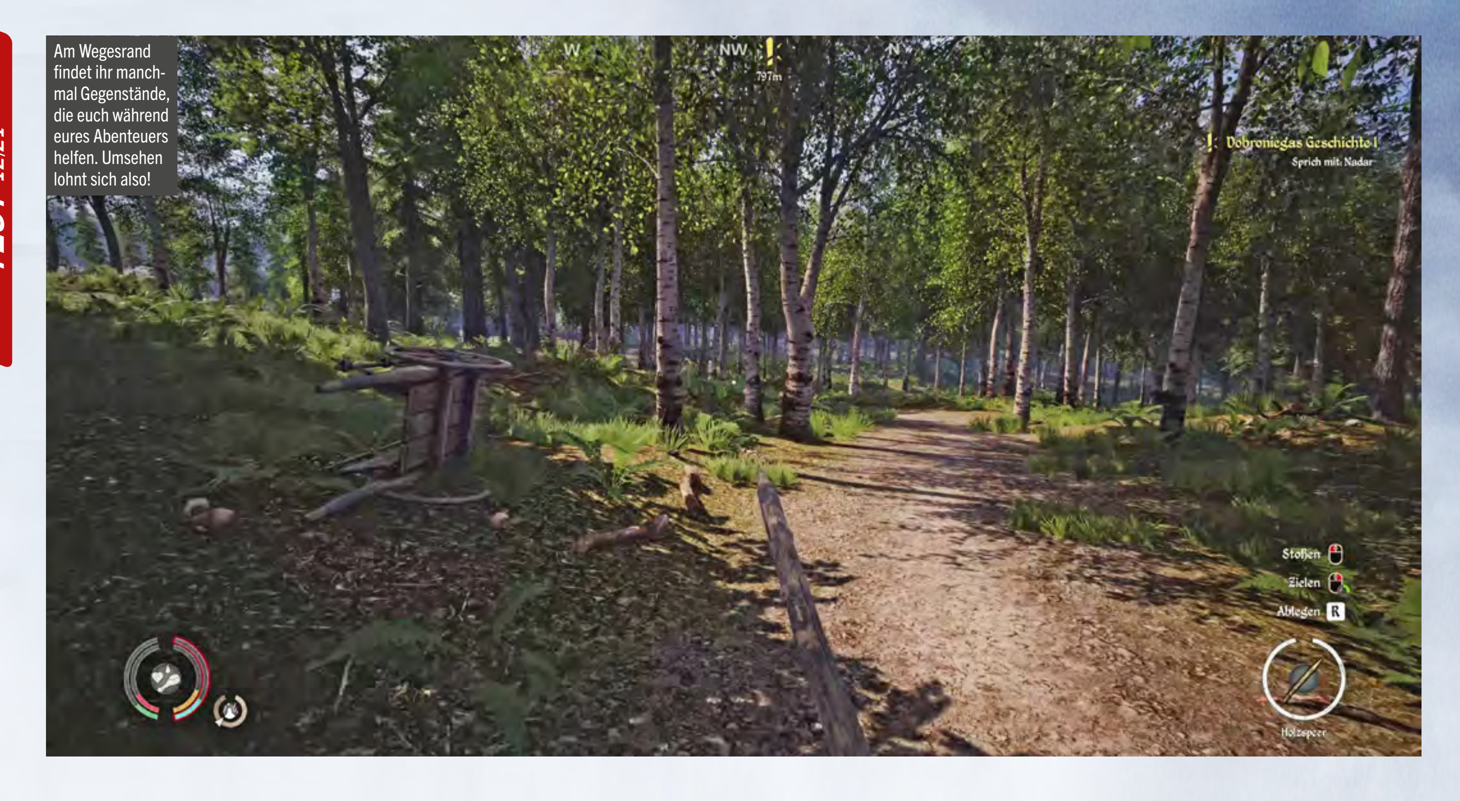
Immerhin, das Mittelalter-Abenteuer sieht ziemlich gut aus. Auf unserem Rechner lief das Spiel problemlos mit 60 Frames bei einer Auflösung von 4K ohne nennenswerte Aussetzer. Immer wieder blieben wir stehen und bestaunten die Landschaft, besonders der virtuelle Herbst und der darauffolgende Winter zogen uns in ihren Bann. Auch das Erkunden in dieser Welt wird belohnt, von Zeit zu Zeit findet ihr am Wegesrand fortgeschrittene Werkzeuge, Geld in Fässern oder verlassene Handelskarren. Das Sound-Design unterstützt dabei die Atmosphäre, ruhige Musikstücke begleiten uns auf unseren langen Reisen durch das Tal und versetzen uns zurück ins Mittelalter. Leider nutzt die beste Optik nichts, wenn die restliche Spielwelt nicht überzeugt. Das beginnt schon bei den leblosen Städten und den schlecht animierten und verbuggten Dorfbewohnern, die an manchen Tagen mit den Füßen im Boden stecken und an anderen über der Erde schweben. Dazu kommt, dass die Einwohner nicht gerade die Hellsten sind, immer wieder blockieren sie von innen den Eingang zu Häusern und stehen sich gegenseitig im Weg. Generell sind die Animationen nicht gerade auf dem neuesten Stand. Niemand erwartet Motion-Capture-Qualität wie in Red Dead Redemption 2, der aktuelle Zustand ist jedoch mangelhaft. Dies fällt besonders bei der Jagd auf. So prallen geworfene Speere einfach an den Tieren ab und auch die Bewegungen der Tiere wirken steif und unrealistisch. So können Wölfe sich auf der Stelle um 180-Grad drehen, ohne ihre Pfoten zu benutzen. Beim Häuten der Tiere stochern wir lieblos mit unserem Messer im Kadaver herum, nur, damit er danach spurlos vom Bildschirm verschwindet. Das ist durchaus ein Makel, wenn man bedenkt, dass sich das Spiel das Wort „Simulation“ auf die Fahnen schreibt. All diese Fehler sind verzeihbar und reißen einen in der Regel nicht allzu stark aus der Welt. Es gelingt den Machern großteils, uns das Gefühl zu geben, in einer Mittelalterwelt zu stecken, in der wir uns eine neue Existenz aufbauen. Jedoch gibt es noch weitere Punkte, die den Spielspaß deutlich reduzieren.

Ermüdender Marathonlauf

Medieval Dynasty spielt in einer weitläufigen Open-World. Passend zum Zeitalter erkundet ihr diese hauptsächlich zu Fuß. So weit, so gut, wenn die Distanzen nicht so



Die Tiere sehen zwar alle ganz nett aus, aber das war's auch schon. Die Animationen sind leider eine Katastrophe, das zeigt sich auch beim Häuten der Tiere.

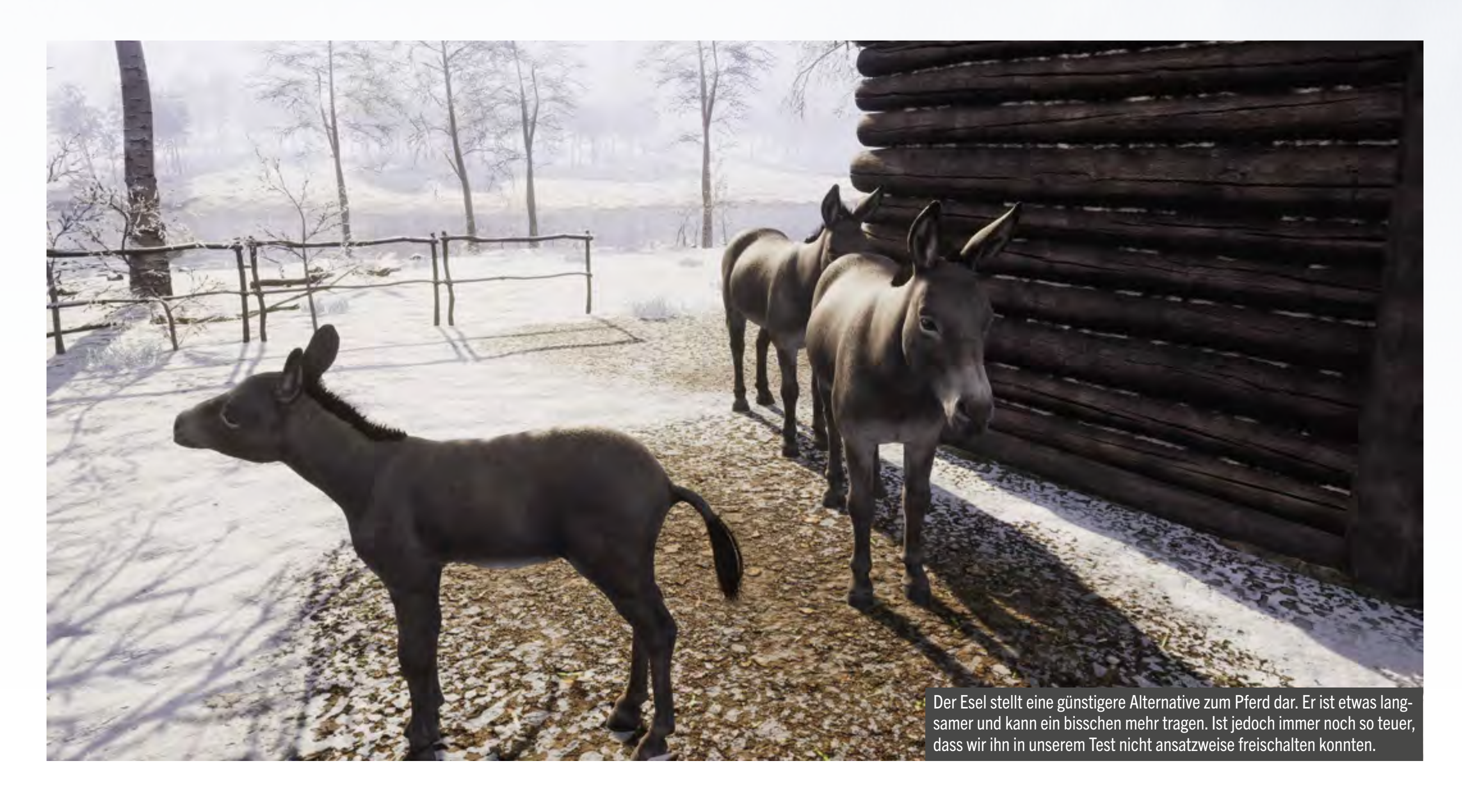


Am Wegesrand findet ihr manchmal Gegenstände, die euch während eures Abenteuers helfen. Umsehen lohnt sich also!

unüberwindbar groß wären. Es kommt immer wieder vor, dass wir zehn Minuten damit verbringen, einfach nur in eine Richtung zu laufen. Dabei begegnen wir hin und wieder auch noch einem Wolf, der uns in Stücke reißt und wir können die Reise von vorne beginnen. Zusätzlich fehlt dem Spiel eine Minimap, was die Navigation noch einmal erschwert. Schnellreisepunkte suchen wir ebenfalls vergebens. Zwar ist der Erwerb eines Reittiers möglich, dieses ist jedoch so unendlich teuer, dass es uns in unserem achtzehnstündigen Spieldurchlauf nicht gelungen ist, eines zu ergattern. Diese langen Reisen kosten Zeit und sind dadurch äußerst ermüdend.

Frust im Winterwunderland

Zusammen mit Racimir durchlaufen wir die vier Jahreszeiten, wobei jede Jahreszeit nur aus einer begrenzten Anzahl an Ingame-Tagen besteht. Mit dem Beginn des Frühlings ist ein Jahr vorbei und die Steuern beim Kastellan werden fällig. Je größer das Dorf, desto teurer wird es. In unserem ersten Winter stellten wir fest, dass von heute auf morgen Schnee vor der Tür lag und die Temperatur um zehn Grad Celsius gefallen war. Es war sogar so kalt, dass wir, sobald wir das Haus verließen, kurzerhand erfroren, ohne etwas dagegen tun zu können. Also standen wir nutzlos im Haus herum und starrten die Wand an, solange, bis der Winter vorbei war. Wobei wir an besonders kalten Tagen selbst dort Schaden erlitten. Leider gibt es auch keine sinnvolle Möglichkeit, die Zeit zu beschleunigen. Zwar können wir von 17 Uhr bis 7 Uhr schlafen, dann müssen wir aber hoffen, dass unsere gesammelte Nahrung ausreicht und wir nicht im Schlaf verhungern. Zwar waren wir in unserer Testsession auch schlicht mangelhaft auf den ersten Winter vorbereitet und viele unserer Probleme waren unser eigenes Verschulden. Jedoch wies das Spiel uns zu keinem Zeitpunkt darauf hin, wie wichtig es ist, warme Kleidung anzulegen oder das Haus zu dämmen. Das darauffolgende Jahr verbrachten wir damit, unser Haus zu dämmen, neue Kleidung zu organisieren und genügend Vorräte zu sammeln. Und siehe da, im nächsten Winter



Der Esel stellt eine günstigere Alternative zum Pferd dar. Er ist etwas langsamer und kann ein bisschen mehr tragen. Ist jedoch immer noch so teuer, dass wir ihn in unserem Test nicht ansatzweise freischalten konnten.



In Handarbeit zimmern wir unser Haus zusammen: Jedes einzelne Wand- und Dachsegement muss einzeln gebaut werden.

konnten wir das Haus tatsächlich verlassen, ohne zu erfrieren. Durch die unklare Heranführung ist dieses eigentlich spaßige und realistische Spielelement unnötig frustrierend. Wer will, kann auf Kosten des Realismus übrigens vor Spielbeginn diverse Zugänglichkeitsfeatures aktivieren beziehungsweise knifflige Spielelemente ausschalten, darunter eben auch das Deaktivieren der Temperaturempfindlichkeit. Auch weitere Aspekte wie die Erhebung von Steuern oder ein Multiplikator für den Gewinn von Erfahrung können frei an- und abgestellt werden. Jedoch sind nachträgliche Änderungen während der Kampagne nicht mehr möglich. Für unseren Test spielten wir auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“. Die Spielerfahrung, wie wir sie erlebt haben, inklusive aller vom Spiel in den Weg geworfenen Gemeinheiten, ist also ausdrücklich so vorgesehen. Beim ersten Spielablauf weiß man ja nicht, was einen erwartet und kann somit auch keine sinnvollen Änderungen vornehmen. Dass man nachträglich nichts mehr umstellen kann, ist also eine seltsame Designentscheidung.

Mittelalter-Abenteuer nur für Liebhaber?

Was für ein Spiel ist Medieval Dynasty nun also und für wen ist es geeignet? Der Titel versetzt euch in eine stimmige, mittelalterliche Welt, die den Fokus auf den Bau eines eigenen kleinen Dorfes legt. Euch erwartet ein Aufbaustrategiespiel, welches mit Survival-Elementen gepaart ist und das Leben der damals einfachen Landbevölkerung realistisch abbilden will, dabei aber in allen Bereichen mit Problemen zu kämpfen hat. Positiv zu erwähnen ist auf jeden Fall die Fülle an Spielinhalten, in unseren 18 Spielstunden bekamen wir bei weitem nicht alles zu Gesicht. Wem das Setting oder das Kernprinzip zwar generell zusagen, allerdings nicht vom aktuellen Zustand des Spiels überzeugt ist, der sollte einfach noch ein wenig warten. Denn laut Entwickler Render Cube sind auch nach Release neue Features geplant, zum Beispiel eine Third-Person-Perspektive, weitere Dekorationen und eventuell auch eine Umsetzung für Konsolen. Und vielleicht bekommen die Macher ja auch die miesen Animationen noch in den Griff. ❑

MEINE MEINUNG

Marc Schmidt



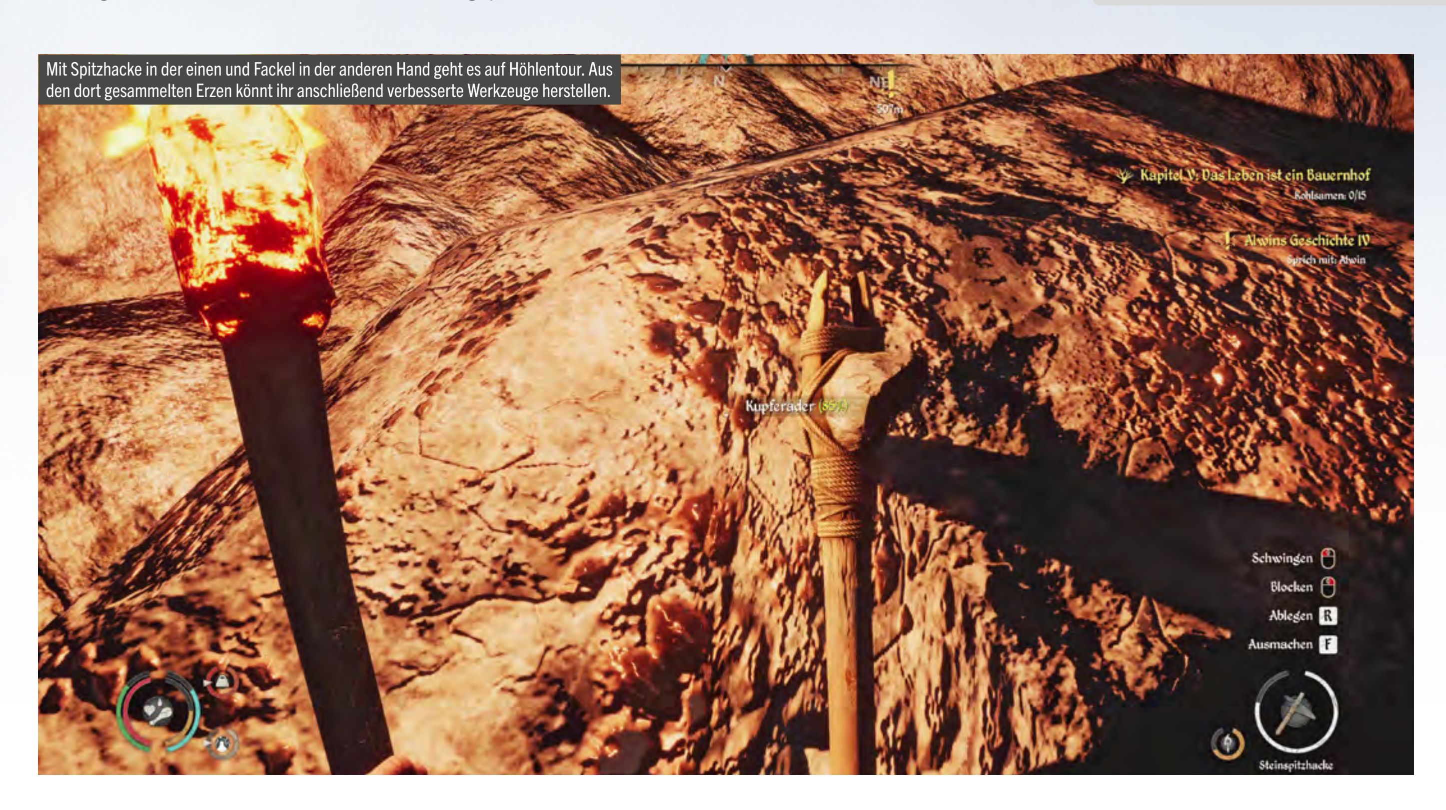
„Ein Exot und keinesfalls für den Mainstream gemacht.“

Trotz der Einschränkung oben ist Medieval Dynasty kein schlechtes Spiel. Der ruhige Aufbaustrategie-Teil macht Spaß und trotz anfänglicher Skepsis und Frust wollte ich stets weiterspielen. Und das, obwohl ich viele virtuelle Stunden damit verbrachte, eine Wand anzustarren – da klang der Klick auf „Deinstallieren“ dann kurzzeitig doch sehr reizvoll. Die Wartezeit entstand vor allem durch die fehlenden Spielhilfen, ein bisschen mehr Infos hätten den Frustfaktor deutlich reduziert. Genauso schleierhaft ist mir, wieso man die Einstellungen nach Start der Kampagne nicht mehr ändern kann, eine fragwürdige Designentscheidung. Ich bin gespannt, welche Richtung das Spiel zukünftig einschlagen wird. Mein Wunsch-Feature ist ein Koop-Modus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Große Spielwelt
- ➕ Motivierendes Kernprinzip
- ➕ Viel Spielinhalt
- ➕ Glaubhafte Mittelalterwelt
- ➕ Präzises Menü mit vielen Einstellungsmöglichkeiten
- ➕ Ausführlicher Hilfekatalog
- ➖ Repetitive Quests
- ➖ Schwache Geschichte
- ➖ Teils mangelhafte Animationen
- ➖ Fehlende Vertonung
- ➖ Hilfeoptionen nach Spielstart nicht änderbar





Mit Spitzhacke in der einen und Fackel in der anderen Hand geht es auf Höhlentour. Aus den dort gesammelten Erzen könnt ihr anschließend verbesserte Werkzeuge herstellen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Thomas Happ Games LLC
Hersteller: Thomas Happ Games LLC
Termin: 11. August 2021
Preis: 17,99 Euro
USK: ab 12 Jahren

Alle Screenshots aus der Switch-Version

AXIOM VERGE 2

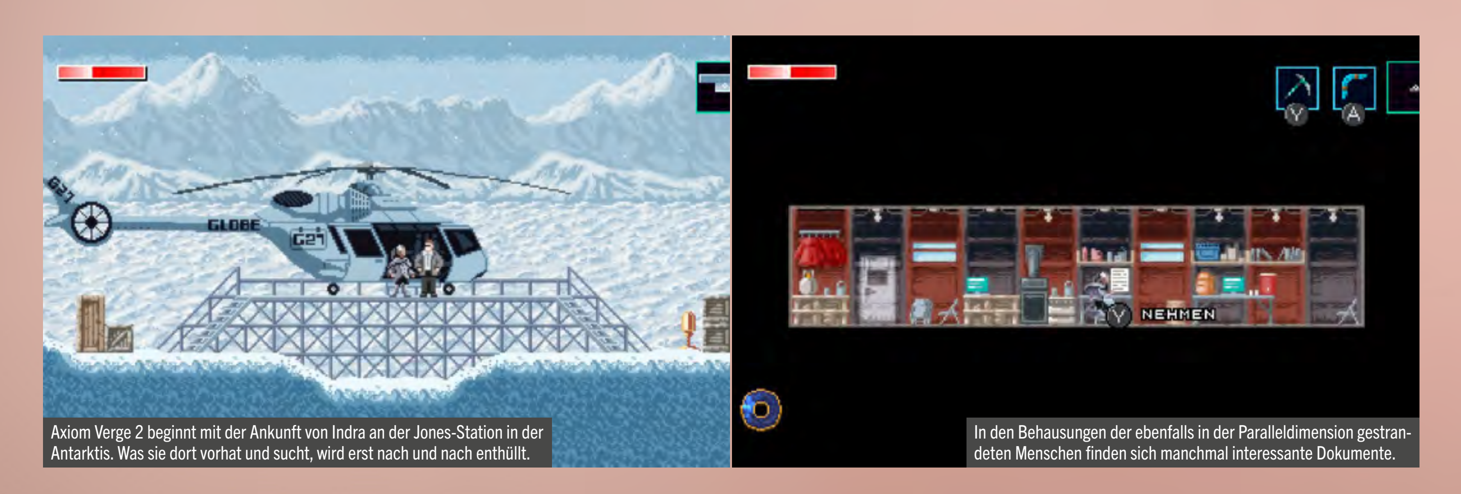
Mehr Vania als Metroid: Mit der Fortsetzung des kultigen Indie-Spiels Axiom Verge schlägt Entwickler Tom Happ einen anderen Weg ein. Mit Erfolg? Hier ist der Test!

Von: Katharina Pache

In den Metroid-freien Zeiten (und davon gibt es viele und sie sind lange) lecken sich Fans von Samus' Abenteuern für gewöhnlich die Finger nach einem gleichwertigen Substitut. Es gibt zwar jede Menge Metroidvanias, sogar jede Menge herausragende Metroidvanias auf dem PC. Aber die meisten schaffen es nicht, die Stimmung und das Gameplay der Genre-Mutter einzufangen – oder sie wollen das einfach nicht. Wie ein Messias erschien dann vor sechs Jahren Tom Happ auf der Bildfläche und kredenzte der ausgehungerten Meute sein Ein-Mann-Indie-Projekt Axiom Verge. Es hatte alles: klaustrophobisches Setting, coole Waffen, tolles Level-Design, furchteinflößende Bosse, kurzum: Alles, was ein Metroid-Fan sich wünscht. Mit viel Vorfreude erwartet wurde dementsprechend der Nachfolger Axiom Verge 2, doch anstatt auf Nummer sicher zu gehen und die Erfolgsrezeptur ein zweites Mal zu verwenden, mixt Happ einige Neuerungen ein und entschied sich für Innovation statt Tradition. Experimente können jedoch schiefgehen, und auch wenn Axiom Verge 2 keinesfalls ein schlechtes Spiel geworden ist, so kommt es doch nicht an den Vorgänger heran. Wir klären nicht nur, warum das so ist, sondern auch, wieso der Indie-Titel vielleicht doch eine Bereicherung für eure Spielebibliothek sein könnte.

Öfter mal was anderes

Zunächst also solltet ihr euch frei machen von der Erwartung, hier das nächste Beinahe-Metroid zu spielen. Mit dem Vorgänger hat Axiom Verge 2 außer dem Namen, Entwickler und dem Genre nichts gemein. Dieses Mal verkörpert ihr Indra, eine Millionärin und Chefin einer dubiosen Firma. Aus einem bestimmten Grund – zu viel verraten wollen wir an dieser Stelle nicht – macht sie sich auf in die Antarktis und stolpert dort nach kurzer Zeit in eine Art Paralleluniversum. Wenigstens ist sie da nicht alleine, denn zum einen sind dort diverse Forscher und Entdecker gestrandet, zum anderen nisten sich in ihrem Körper Programme ein, die sich als Waffen bezeichnen und die zu allem Überfluss auch noch mit Indra kommunizieren. Weitere Exemplare ebendieser Waffen sind in der riesigen Welt versteckt und verleihen der Heldin neue Fertigkeiten, mit denen sie dann weitere Areale betreten und erkunden kann – das ist soweit übliche Metroidvania-Standardkost. Allerdings gibt es zwei Probleme, zum einen ist diese merkwürdige Parallelwelt zwar der uns bekannten Erde sehr ähnlich, sie wird jedoch von aggressiven Maschinenwesen bewohnt. Einige von ihnen wirken, als seien sie von den alten Sumerern entworfen worden, sie haben Stierköpfe, Schwingen und sind auch sonst gruselig fremdartig.



Axiom Verge 2 beginnt mit der Ankunft von Indra an der Jones-Station in der Antarktis. Was sie dort vorhat und sucht, wird erst nach und nach enthüllt.

In den Behausungen der ebenfalls in der Paralleldimension gestrandeten Menschen finden sich manchmal interessante Dokumente.



Rechts von Indra markiert der Brunnen einen Speicherpunkt. Hier kommt ihr nach dem Bildschirmtod wieder zu euch und hier sichert ihr euren Fortschritt.

Das zweite Problem besteht in der Tatsache, dass der Rückweg zu Indras Heimatdimension versperrt ist, selbst die gestrandeten Wissenschaftler sind ratlos. Selbst ist die Frau, deshalb zieht Indra alleine los – beziehungsweise in Begleitung ihrer „Waffen" und einer kleinen Drohne, um das zu finden, was sie hier suchte und dann in ihre Welt zurückzukehren.

Die Frau mit dem Eispickel

Wo Axiom Verge auf Schusswaffen setzte, fokussiert sich der Nachfolger auf den Nahkampf. Bereits Sekunden nach Spielstart findet Indra das dazu nötige Handwerkzeug, einen Eispickel. Obwohl es sich dabei um ein Kletterhilfmittel handelt, nutzt sie es alleine, um Feinden damit ein paar Backpfeifen zu verpassen – es ist zwar nur eine Kleinigkeit, aber dass sie das Festhalten an Klippen und an Wänden erst sehr viel später lernt, ergibt wenig Sinn. Bewaffnung für den Kampf auf Distanz gibt es aber auch, nämlich einen Bumerang. Beide Optionen klingen wenig spannend, und das sind sie auch – in dieser mystischen Welt attackieren Feinde mit Raketenwerfern und Lasern, während wir selbst nur primitive Waffen zücken. Die Kämpfe sind auf jeden Fall einer der weniger gelungenen Aspekte an Axiom Verge 2: Das Treffer-Feedback lässt zu wünschen übrig und allzu spannend ist es auch nicht, mit dem Eispickel auf Mecha-Wesen einzudreschen. Eine große Stärke des Vorgängers waren die Bosskämpfe, doch auch die wissen in Axiom Verge 2 nicht zu überzeugen. Es gibt davon nämlich nur sehr wenige, und die meisten lassen sich komplett umgehen. Das mag für frustempfindliche Spieler schön sein, aber allzu gefährlich sind die Obermotze nicht einmal. Meistens feuern sie einfach aus allen Rohren, viel Taktik ist beim Vorgehen nicht erforderlich. So fehlt jedoch auch das Triumphgefühl, wenn man ein riesiges Monster erlegt.

Auf Gegnern herumhacken

Aber es gibt auch gute Ideen, die Axiom Verge 2 bereichern. Die Drohne aus dem ersten Teil kehrt zurück, und ihre Parts wurden erweitert. An bestimmten Stellen kann Indra mit der Drohne in eine weitere Dimension schlüpfen. Dort ist alles viel bunter und noch pixeliger als in der normalen Umgebung. Oft ist es nötig, mit der Drohne Abschnitte in diesen sogenannten Breach-Bereichen zu absolvieren, um dann an einem Altar wieder in der Ursprungsdimension an einem bislang unzugänglichen Ort aufzutauchen. Da die Drohne viel kleiner ist und sich auf andere Weise fortbewegt und kämpft als Indra – etwa katapultiert sich das mechanische Helferlein mit einem Draht an Kanten nach oben – sorgt das für Abwechslung. Auch außerhalb der Breach-Bereiche kann Indra (manchmal muss sie das auch) die Kontrolle der Drohne auf Knopf-

Mit ihrer Hacking-Fähigkeit kann Indra Gegner und Maschinen manipulieren. Die Plattform setzen wir auf diese Art in Gang.

Dieses Vieh macht zwar optisch viel her, lässt sich aber einfach umgehen oder durch bloßes Draufdreschen besiegen. Enttäuschend!

druck übernehmen und wieder abgeben. Durch das Einsammeln von Apokalypse-Behältern erhält die Protagonistin Fähigkeitspunkte, die sie dann in ihre Gesundheit, verursachten Schaden oder etwa die Hacking-Fähigkeit investiert. Hacking? Richtig, Indra, kann Gegner und Mechanismen kontrollieren, beziehungsweise mit Code infizieren. Je nach Feind stehen nach erfolgreichem Hack – dazu muss das Ziel innerhalb des Code-Radius gelangen – verschiedene Optionen zur Auswahl. Gegner können etwa zur Selbstzerstörung gezwungen werden, auf unsere Seite wechseln, deaktiviert werden oder ihre Ladung abwerfen. Je höher das Level der Fertigkeit, desto zahlreicher und praktischer die Hack-Optionen. Allerdings benötigt man die Cyber-Hilfe bei den meisten Gegnern schlichtweg gar nicht, da man ihnen aus dem Weg gehen oder sie einfach mit herkömmlichen Angriffen zerstören kann.

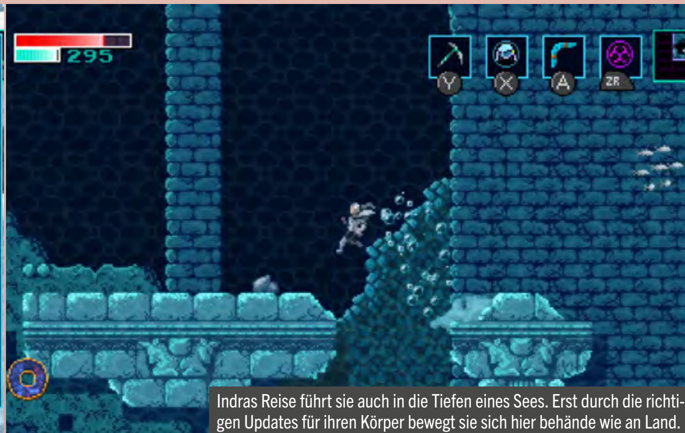
Viel mehr als nur Eis

Wichtig bei so einem Metroidvania ist auf jeden Fall die Spielwelt. Und die ist in Axiom Verge 2 insgesamt durchaus gelungen. Einem Crossover zwischen sumerisch-babylonischer Architektur und Kunst sowie einem eisigen Schauplatz mit Robotern begegnet man nicht alle Tage. Und obwohl der Titel theoretisch im ewigen Eis spielt, ist für Abwechslung gesorgt und die Umgebungen sehen keinesfalls alle gleich aus. So ist Indra etwa auch in alten Ruinen, in einem tiefen See oder in einer weitläufigen Steppe unterwegs. Mit den engen Tunneln einer Raumstation hat das natürlich wenig gemein, aber Tom Happs neues Spiel geht eben nicht nur in dieser Hinsicht seinen eigenen Weg.

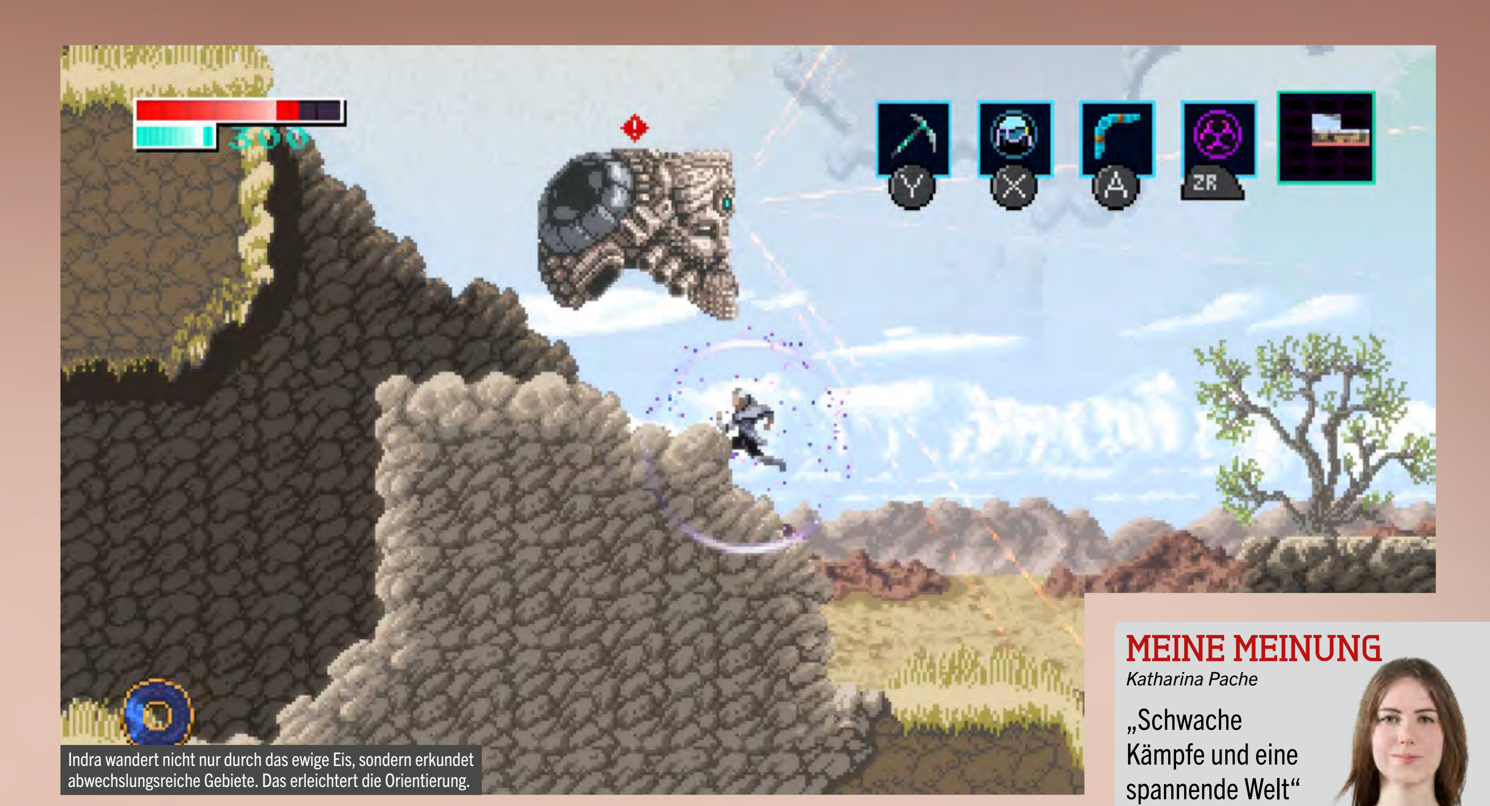
Während manche Metroidvanias vergleichsweise linear daherkommen, wird der Erkundungsfaktor in Axiom Verge 2 groß geschrieben. Manchmal weiß man nicht, wo es weitergeht, dann heißt das Motto eben suchen, suchen, suchen. Zwar trägt Indra einen Kompass aus Lapislazuli bei sich, doch der ist alles andere als hilfreich und zeigt selten an, wo es denn nun weitergeht. Dazu kommt eine Weltkarte, die nützlicher sein könnte. Zwar dürfen Spieler selbst Erinnerungsmarker setzen, aber Items werden nicht eingezeichnet, genauso wenig wie die Ausgangsaltäre, bei denen die Drohne nach einem Besuch im Breach-Bereich wieder herauskommt. Für Entdecker bietet Axiom Verge 2 aber dementsprechend viel Unterhaltung. Neben den Apokalypse-Behältern findet Indra außerdem Briefe und Dokumente an versteckten Orten, die mehr Aufschluss geben über die Hintergrundgeschichte. Zumindest theoretisch, denn die von allerlei Schlagworten wie „Nanotechnologie“ und „Root-Zugang“ durchsetzten Nachrichten ergeben vermutlich dann Sinn, wenn man wirklich jeden verstreuten Zettel aufspürt und studiert, sie tragen in der Gesamtheit aber wenig zu Spielspaß und Verständnis der Handlung bei. Da ist es schon angenehmer, sich mit den paar Gestrandeten zu unterhalten, die



Die Karte könnte definitiv nützlicher sein. Items und Ausgänge der Breach-Welt werden nicht eingezeichnet, ihr könnt euch nur Erinnerungen setzen.



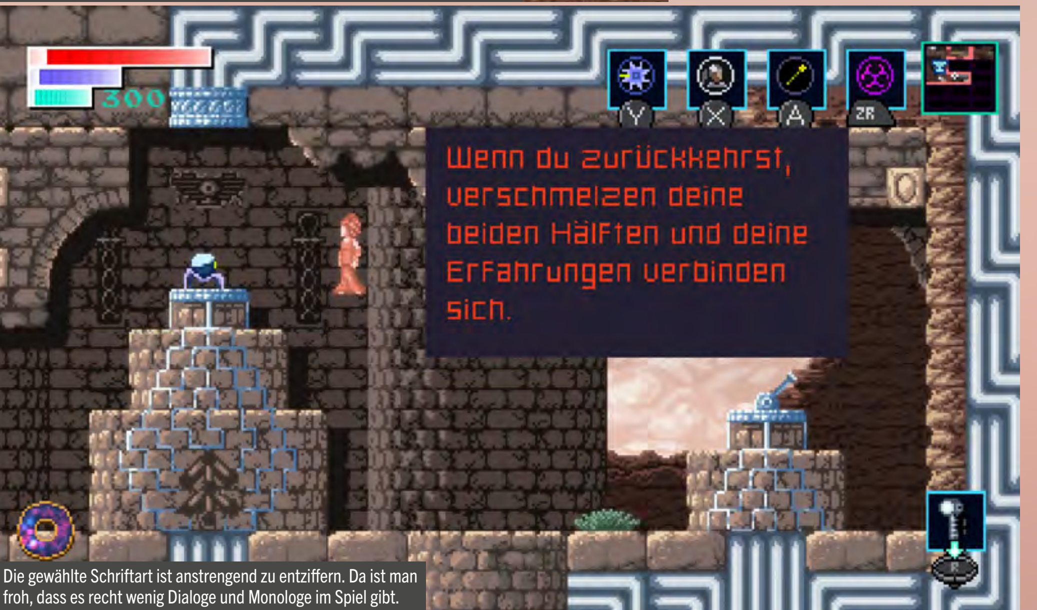
Indras Reise führt sie auch in die Tiefen eines Sees. Erst durch die richtigen Updates für ihren Körper bewegt sie sich hier behände wie an Land.



Indra wandert nicht nur durch das ewige Eis, sondern erkundet abwechslungsreiche Gebiete. Das erleichtert die Orientierung.

ebenfalls in der Dimension festsitzen. Gut, dass diese sich recht kurz fassen, denn die gewählte Schriftart ist teilweise schwer lesbar: H und K sehen sich zum Beispiel zu ähnlich. Ein Grund zur Freude ist, dass Axiom Verge 2 komplett mit deutschen Texten versehen wurde, so steht beim Analysieren der kryptischen Geschichte nicht noch die Fremdsprachenhürde im Weg. Axiom Verge 2 ist also in einigen Belangen schwächer als der Vorgänger. Allerdings war dieser Vorgänger auch ein extrem gelungener Genre-Vertreter, und die Grundzutaten, die das Spiel ausmachen, funktionieren für Fans eines Metroid oder Castlevania immer noch gut. Die meisten Elemente von Axiom Verge 2 kennt man aus anderen Spielen, aber hier kommt ein außergewöhnliches Setting dazu, das im Gedächtnis bleibt. Nein, bei Tom Happs neuem Werk handelt es sich nicht um ein schlechtes Spiel. Die Formel geht mit geänderten Variablen nur einfach nicht so gut auf wie einst bei Axiom Verge. ❑

Bei diesen Altären kann Indras Drohne das Breach-Universum betreten. Die lila Pixel sind ein beabsichtigter Effekt, um die Verzerrung der Realität anzudeuten.



Die gewählte Schriftart ist anstrengend zu entziffern. Da ist man froh, dass es recht wenig Dialoge und Monologe im Spiel gibt.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache

„Schwache Kämpfe und eine spannende Welt“

Karten auf den Tisch: Metroid ist eine Serie, zu der ich lange keine so enge Bindung habe wie etwa Lukas und Johannes. Ich bin da eher gleichgültig. Deshalb haben mich die offenen Umgebungen und der Fokus auf Nahkämpfe statt Schusswaffen auch gar nicht gejuckt – ich verstehe aber, wenn sich manch ein Anhänger des Vorgängers etwas anderes gewünscht hätte. Unglücklich finde ich hingegen, wie lasch und spannungsarm die Kämpfe ablaufen. Den fliegenden Ochsen auf der Seite gegenüber etwa habe ich so lange stumpf mit dem Eispickel beharkt, bis er tot war. Bei so banalen Auseinandersetzungen hält sich die Freude über den Sieg in Grenzen. Es gibt sicher Menschen, die einen besseren Orientierungssinn haben als ich, denn an einigen Stellen war ich dann doch recht ratlos, wo es denn nun weitergeht. Hier mein Tipp: Im Zweifelsfall ab in den Breach-Bereich. Eine rundum gute Neuerung ist übrigens das Teleportieren von Speicherpunkten aus. Das erspart Indra den einen oder anderen langen Fußmarsch!

PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewöhnliches, stimmungsvolles Setting
- ➕ Große, abwechslungsreiche Spielwelt
- ➕ Viele erlernbare Fähigkeiten
- ➕ Unkomplizierte Schnellreise
- ➕ Gut verborgene Secrets und schöne Puzzle
- ➖ Schwache Kämpfe
- ➖ Handlung ist ziemlich undurchsichtig
- ➖ Karte und Kompass wenig hilfreich





Genre: Action-Adventure
Entwickler: We Create Stuff
Hersteller: Modus Games
Termin: 29. September 2021
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 16 Jahren

In Sound **Mind**

In Sound Mind ist ein Psychohorrorspiel, das die Abgründe der menschlichen Natur zeigen und auch spielerisch überzeugen will. Ob das gelingt?

Von: Rebecca Herrmann & Lukas Schmid

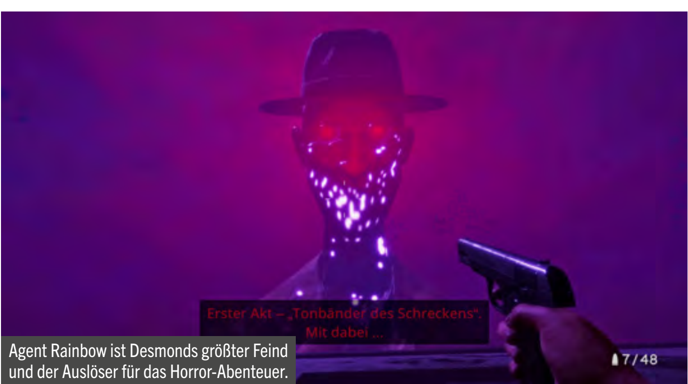
To be in sound mind – das bedeutet so viel wie „bei Verstand sein". Um den Verstand und die menschliche Psyche dreht sich alles im gleichnamigen Psychohorrorspiel. Man spielt Desmond, einen Psychiater, der von einem geheimnisvollen Spion in seiner eigenen Klinik gefangengenommen wird. Desmond wacht im dunklen Keller auf und weiß nicht, wie er in diesen gelangt ist. Die Tür ist verschlossen, durch einen geheimen Ausgang gelingt ihm jedoch die Flucht. Jedoch nicht aus der Klinik selbst, denn die Türen und Fenster sind undurchdringlich verschlossen. Nach diesem Einstieg wird Desmonds Geschichte über weite Strecken beiseite geschoben. Stattdessen findet er verschiedene Kassetten, mithilfe derer er die Schicksale unterschiedlicher Personen nacherleben muss, im wahrsten Sinne des Wortes. Ihn verschlägt es in mysteriöse Anderswelten, in denen er verschiedene Rätsel lösen und Endgegner bezwingen muss. Nach und nach schaltet Desmond dadurch in der Klinik immer neue Gebiete frei, bis schließlich er das gesamte Gebäude erkunden kann. Während der ganzen Geschichte wird Desmond von seiner Katze Tonia seelisch unterstützt, die in seinem Büro auf ihn wartet und ihm aufmunternde Worte zuspricht. Ja, die Katze plaudert – falls noch jemand in Zweifel gezogen haben sollte, dass es in der Klinik mit zutiefst seltsamen Dingen zugeht. Viele Aspekte der Story bleiben im Dunkeln, auch nach dem Abspann bleiben viele Fragen unbeantwortet, das ist aber nicht per se negativ, sondern trägt zur dichten Atmosphäre bei und erlaubt viel Interpretationsspielraum. Nicht alles ist, wie es scheint, und einige unerwartete Wendungen halten einen bei der Stange. Zudem muss man auch ein Auge offenhalten, denn viele Hintergründe werden im Rahmen von optional aufklaubbaren Notizen und anderen Schriftstücken offenbart.

Besondere Items oder immer dasselbe?

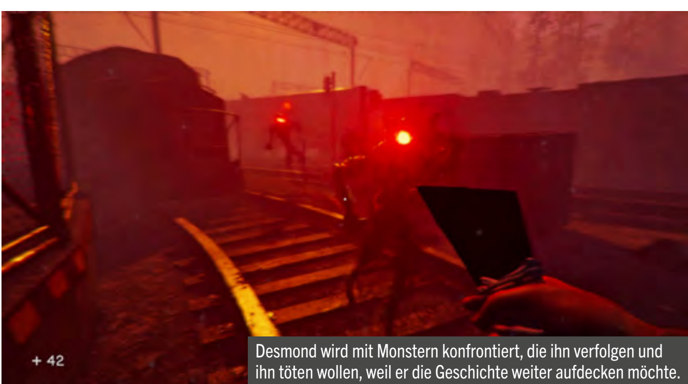
Anfangs startet man ohne Items, bevor man nach einigem Herumgerirre in der Dunkelheit über eine Taschenlampe stolpert. In jedem Kapitel findet Desmond weitere Gegenstände, die er benutzen muss, um die Welten zu bereisen. So erhält er von einem zerbrochenen Spiegel eine große Scherbe, die ihm fortan als Waffe dient, zudem kann er damit diverse Blockaden zerstören. Generell ist dieses Stück Glas ganz schön versatil. Mit der Scheibe kann Desmond unsichtbare Gegenstände und Schriften aufdecken, die fürs Weiterkommen unabdingbar sind. Auch dann, wenn man irgendwann eine Pistole gefunden und deutlich effektiver gegen Widersacher vorgehen kann, verliert das gute Stück also nicht seinen Wert. Um die Items zu verwenden, werden oft Ressourcen benötigt. Die Taschenlampe etwa braucht Batterien und die Waffe Munition. Diese Helferlein finden sich überall über die Levels verteilt, ebenso heilende Lebensmittel – die einzige Methode sich zu heilen, sollte Desmond Schaden nehmen. Wichtig ist es auch, Desmonds Basiswerte im Auge zu behalten, die Auswirkungen auf unser maximales Tempo, unsere Lebensenergie und Co. haben. Gesundheit, Ausdauer, Tempo und List können durch Tabletten erhöht werden, die in jedem Kapitel versteckt sind.

Unspektakuläres Kampfgeschehen

Jedes Horrorspiel lebt natürlich auch von der Qualität seiner Monster. In Sound Mind konfrontiert uns mit unterschiedlichen humanoiden Gestalten mit bestialischen Zügen, die durchaus für Angst und Schrecken sorgen können. Entweder man schleicht an ihnen vorbei, was oft nur semigut funktioniert, oder man bekämpft sie mit Spiegelscherbe oder Knarre. Das Zielen ist jedoch etwas knifflig, da die Wesen sehr schnell sind und in der Regel nicht durch einen Schuss sterben. Außerdem fehlt überzeugendes Trefferfeedback und manchmal werden Schüsse nicht gezählt, ob-



Agent Rainbow ist Desmonds größter Feind und der Auslöser für das Horror-Abenteuer.



Desmond wird mit Monstern konfrontiert, die ihn verfolgen und ihn töten wollen, weil er die Geschichte weiter aufdecken möchte.



Tonia ist unsere engste Vertraute und erzählt unsere Geschichte.

wohl man definitiv getroffen hat. Normale Feinde lassen sich durch wenige Schüsse besiegen, während die großen und starken Gegner oft mehr als ein komplettes Magazin aushalten, bevor sie letztendlich in Rauch aufgehen. Schlussendlich ist die beste Methode aber auf jeden Fall Angriff. Anders sieht die Sache bei den Bosskämpfen aus, die einen am Ende jedes Kapitels erwarten und die im direkten Bezug zur Geschichte der jeweiligen Kasette stehen. Hier ist Nachdenken statt Ballern angesagt, in jeder dieser Auseinandersetzungen gibt es einen bestimmten Kniff, um siegreich aus ihr hervorzugehen. Eine schöne Idee!

Erschreckend gute Atmosphäre

Ebenfalls schön: Auf billige Jump Scares verzichtet das Abenteuer größtenteils. Vielmehr spricht die unheimliche Atmosphäre, untermalt durch stimmige Musik, für sich, ebenso ein permanentes Gefühl von Paranoia. Überall in den Levels finden sich Kameras, man fühlt sich ständig beobachtet. Sobald die Kameras in Desmonds Blickfeld gelangen, geht das penetrante rote Lämpchen aus, das zeigt, das man aufgenommen wurde. Dadurch wird gut der Eindruck erweckt, dass einem wirklich zu jeder Sekunde jemand über die Schulter schaut. Zwischen den Stressmomenten gibt es aber auch Ruhephasen, das Pacing ist generell sehr gut gelungen.

Nicht nur Standardrätsel

Es wird aber nicht nur gekämpft, auch Rätsel stehen auf dem Horrorprogramm. Unter anderem warten klassische Rätsel auf Desmond, da gilt es dann, Hebel umzulegen oder Stromgeneratoren zu aktivieren. Allerdings gibt es auch aufwendigere Knobeleien. So müssen wir etwa diverse Figuren richtig in einem Puppenhaus anordnen, was kniffliger ist, als es klingen mag. Ab und an sorgen Zeitlimits für zusätzlichen Stress. Sind wir zu langsam, heißt es „Game Over" und wir müssen noch einmal von vorne ran.

Game-Ending-Bug durch Bug verhindert

Noch einmal von vorne ran, das hätte bei unserem Testdurchgang fast im Großen gegolten: Ansonsten hatten wir nicht mit allzu drastischen Bugs zu kämpfen, im dritten Kapitel sorgte ein angreifender Feind in Verbindung mit einem zutiefst unglücklich platzierten Autosave-Punkt aber dafür, dass wir kurzzeitig dachten, nun würden wir nicht mehr weiterspielen können. Manuelle Speicherpunkte gibt es keine – doof! Schlussendlich lösten wir die Situation, indem wir uns während des Ladens des Spielstands so gegen eine Wand manövrierten, dass wir durch den Boden fielen und zurück an den Anfang des Abschnitts gesetzt wurden. Ein Fast-Game-ending-Bug, der durch einen anderen Bug gelöst wurde – auch mal was Neues!

Schaurig schöner Horror

Technisch hat das Spiel also definitiv mit Problemen zu kämpfen, wie drastisch sie ausfallen, hängt wohl vom individuellen Glück ab. Auch von teils derben Rucklern bleibt man nicht verschont, was in manchen Kämpfen für einen unverschuldeten Bildschirmtod sorgen kann. Seltsam: Die ersten beiden Kapitel liefen bei uns noch komplett ruckelfrei, erst ab dem dritten Kapitel und von da an bis zum Ende des Spiels war das nicht mehr der Fall. Immerhin, grafisch haben wir nichts zu beanstanden. Während viele andere Horrorspiele auf Dunkelheit und gedämpfte Töne setzen, ist Farbe bei In Sound Mind ein wichtiger Bestandteil der Erfahrung. Von Anfang an wird der Spieler mit bunt-leuchtenden Chemikalien konfrontiert, die aus Fässern auslaufen und die Welt auf eine bizarre Art schön und besonders machen. Auch sonst wird viel mit Farben gespielt. Keine Frage: So bunt geht es in Gruselspielen selten zu! Die gute Musik trägt ihr Übriges bei und passt stets gut zur jeweiligen Situation. In Desmonds Büro ist sie ruhig und entspannend. Während Kämpfen und bei Verfolgungsjagden ist sie entsprechend laut und treibend.

Übersetzungen oder zumindest der Versuch

Neben Bugs sorgt auch die mangelhafte Übersetzung der Texte für Ärger. Rechtschreibfehler, doppelte Buchstaben wie zum Beispiel „Ilch", unvollständige Sätze oder schlichtweg falsche Übersetzungen finden sich allenthalben. Ein Beispiel: Wenn Desmond seine Katze streichelt, sagt sie „Wenn ich für jedes Haustier Geld bekommen würde, wäre ich Millionär". „Pet" kann sowohl „streicheln" als auch „Haustier" bedeuten und die Entwickler haben sich hier sehr gekonnt für die falsche Variante entschieden. Diese dummen Fehler haben auch spielerische Auswirkungen. Manche Rätsel sind aufgrund der deutschen Übersetzung schwer zu lösen, da wichtige Informationen ihretwegen kaum zu verstehen sind. „Wenn der Vater eines Kindes „Brand legt" aber gemeint ist, dass er den Kamin angemacht hat; zeugt das erstens von einem eindeutigen Fall fürs Jugendamt und zweitens bleibt man als Spieler ratlos zurück, was genau im Haus man nun untersuchen muss, um voranzukommen.

Fazit

Nichtsdestotrotz ist In Sound Mind ein abwechslungsreiches Horrorspiel mit teilweise schön gestalteten Rätseln. Die Tatsache, dass man nicht mit Informationen zu jedem Storyfitzelchen überschüttet wird, sondern sich die Zusammenhänge selbst erarbeiten muss, trägt viel zur Atmosphäre bei. Alles also soweit super, das konstante Ruckeln, die Angst, dass ein weiterer Game-ending-Bug hinter der nächsten Ecke lauern könnte und die wirklich katastrophal schlechte deutsche Übersetzung sorgen aber dafür, dass mit jedem Genuss auch immer Frust einhergeht. Schade, denn hätten die Macher hier saubere Arbeit abgeliefert, wäre das Gruselabenteuer bedenkenlos zu empfehlen. ❑

MEINE MEINUNG

Rebecca Herrmann



„Insgesamt ein solides Abenteuer, das von groben Makeln zurückgehalten wird"

Alles in allem finde ich In Sound Mind durchaus gelungen. Die bunte Welt mit ihren vielen kreativen Ansätzen fühlt sich im etwas festgefahrenen Horrorgenre erfrischend einzigartig an. Eine Welt, die Einblicke in die menschliche Psyche gibt, in dramatische Erfahrungen und Erlebnisse. Die Atmosphäre ist fesselnd und die Story unterhält bis zum Schluss. Desmonds Büro und die Momente mit seiner Katze Tonia bilden zudem einen sehr angenehmen Gegenpol zu den sonstigen, erschreckenden Momenten im Spiel. Schön finde ich auch, dass die Handlung viel Interpretationsspielraum lässt. Richtig nervig war natürlich der (Beinahe-)Game-ending-Bug. So ein Fehler darf nicht passieren, und auch die dauernden Ruckler und die absolut miese Übersetzung nagen an der Qualität. Sehr schade!

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Atmosphäre
- ➕ Überraschende Wendungen
- ➕ Außergewöhnliche Ideen
- ➕ Horror plus Farben sind eine tolle Mischung
- ➕ Sehr spannende Story
- ➖ Ungenaue Steuerung beim Zielen
- ➖ Häufige Ruckler
- ➖ Massive Bug-Gefahr
- ➖ Katastrophale deutsche Übersetzung

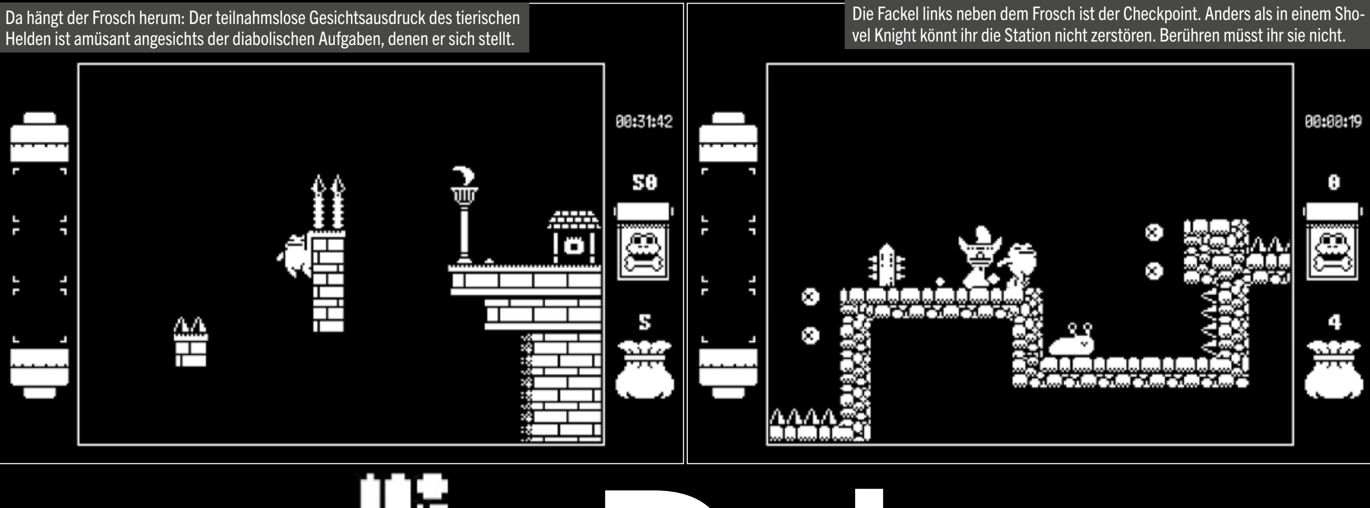




Desmond wird mit den Schatten derer konfrontiert, die ihm folgen und schaden wollen.

Da hängt der Frosch herum: Der teilnahmslose Gesichtsausdruck des tierischen Helden ist amüsant angesichts der diabolischen Aufgaben, denen er sich stellt.

Die Fackel links neben dem Frosch ist der Checkpoint. Anders als in einem Shovel Knight könnt ihr die Station nicht zerstören. Berühren müsst ihr sie nicht.





Dojoran

Bei diesem Ein-Mann-Indie-Game haben wir nichts zu unken und können nur empfehlen: Seid ein Frosch!

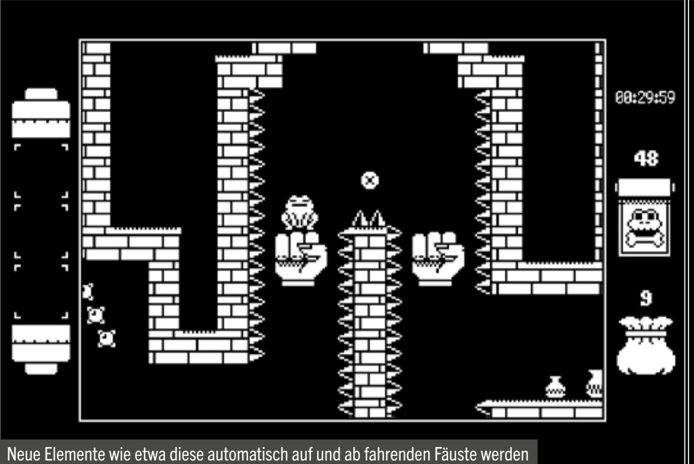
Von: Katharina Pache

Die Natur ist grausam. Deshalb manövriert ihr im Indie-Platformer Dojoran einen Frosch durch einen Ninja-Parcours. Frösche stehen nun mal nicht an der Spitze der Nahrungskette, euer Ziel ist es, bestmöglich gegen die Gefahren der Welt gerüstet zu sein. Aber sagen wir doch, wie es ist: Natürlich kümmert hier niemanden die Story, deshalb nimmt sie auch nur marginal Raum ein. Vielmehr geht es um reines Platforming, und das spielt sich so fein, dass man vor dem kleinen Indie-Projekt den Hut ziehen muss.

Wo der Frosch die Äpfel hat

Sicherlich kann man die Schwarz-Weiß-Optik als trist, uninteressant oder gar zunächst abschreckend empfinden. Aber die Vorteile sind nicht von der Hand zu weisen, in Dojoran ist alles sauber, knackscharf und vor allem übersichtlich. Der reduzierte Look unterstreicht die Konzentration auf das Wesentliche, nämlich das Gameplay. Der Frosch steuert sich herrlich präzise, anders als ein Super Meat Boy schlittert er nicht auf dem Boden herum, sondern stoppt verlässlich, wenn wir das wollen. Auch an Wänden hängend hält er ganz still. Man hat immer das Gefühl, den tierischen Helden voll unter Kontrolle zu haben.

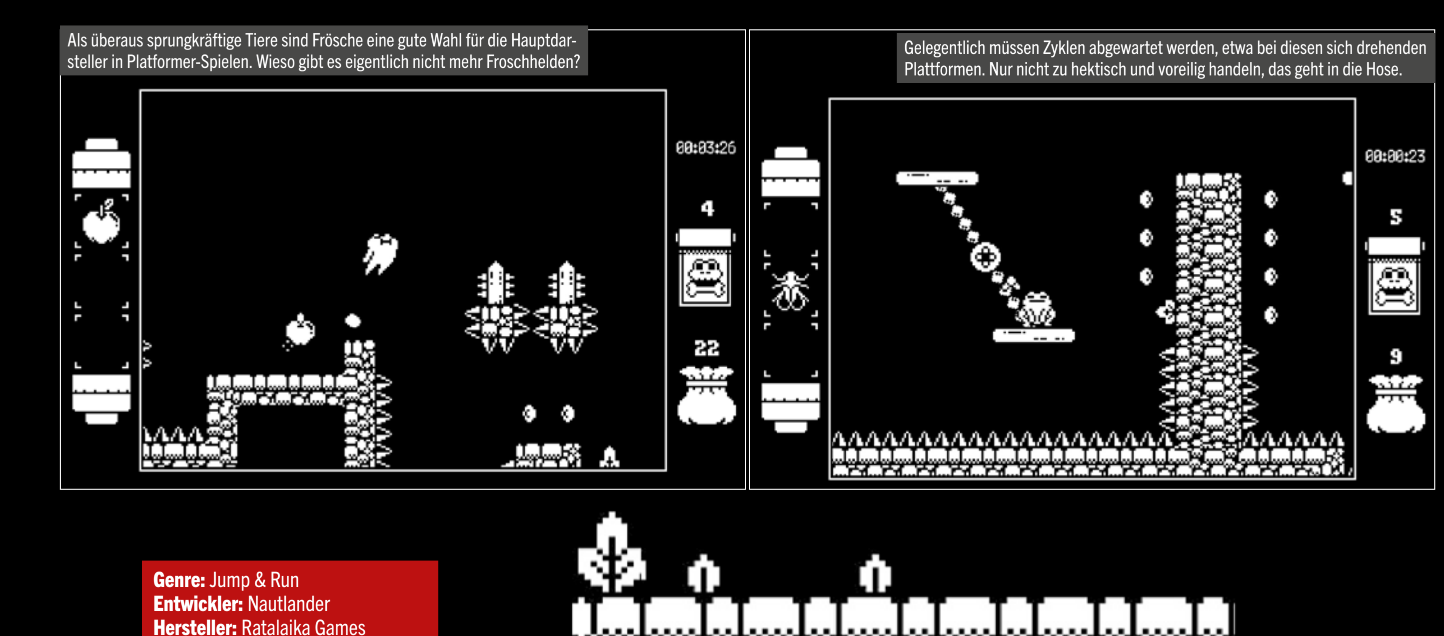
Dojoran ist ein sehr kleines Spiel und verzichtet, anders als etwa ein Celeste, auf zig freischaltbare Fähigkeiten oder eine Unmenge an Levels. 28 Stages gibt es insgesamt, abhängig von der Genre-Erfahrung ist man mit diesen zwei bis fünf Stunden beschäftigt. Das ist wirklich nicht die Welt, aber dafür wurde alles im Spiel poliert und das Level-Design ist eine wahre Freude, denn trotz der übersichtlichen Anzahl Fähigkeiten fordert das Spiel dem Frosch immer wieder neue Manöver ab und sorgt so für Abwechslung. Der Doppelsprung, bei dem er einen Apfel unter sich



Neue Elemente wie etwa diese automatisch auf und ab fahrenden Fäuste werden stets behutsam eingeführt, sodass man lernt, wie man damit umgehen muss.



So minimalistisch wie der Rest des Spiels sind die Tutorials. Eine Handvoll Schilder genügen, um euch mit allem vertraut zu machen, was ihr braucht.



Als überaus sprungkräftige Tiere sind Frösche eine gute Wahl für die Hauptdarsteller in Platformer-Spielen. Wieso gibt es eigentlich nicht mehr Froschhelden?

Gelegentlich müssen Zyklen abgewartet werden, etwa bei diesen sich drehenden Plattformen. Nur nicht zu hektisch und voreilig handeln, das geht in die Hose.

Genre: Jump & Run
Entwickler: Nautlander
Hersteller: Ratalaika Games
Termin: 17. September 2021
Preis: 3,99 Euro
USK: ab 12 Jahren

spuckt, von dem er sich abstößt, funktioniert anders als in Konkurrenzspielen, wodurch Dojoran eigene Akzente zu setzen vermag. Und mit vier Euro (fünf auf den Konsolen) ist das Spiel ein echtes Schnäppchen!

Nach dem Durchspielen steht es Profis frei, an der eigenen Performance zu feilen (Timer und Todeszähler werden stets eingeblendet) oder alle Medaillen zu suchen. Dojoran ist einer dieser Titel, der für Speedruns hervorragend geeignet ist und wurde zum Teil von den bekannten Mario-Hacks namens Kaizo Mario (im Internet auch als „Asshole Mario“ bekannt) inspiriert. Anders als alte Hardcore-Platformer kommt Dojoran dem Spieler von heute mit (fairen) Checkpoints und einer unendlichen Anzahl Leben entgegen.

Ein Frosch zum Küssen

Dennoch sollte Käufern bewusst sein: Dieses Spiel ist alles andere als einfach und erfordert Präzision, Geduld und Timing. Erfolgserlebnisse gibt's aber in jedem Fall, der Schwierigkeitsgrad zieht erst nach und nach an, bis er gegen Ende ein diabolisches Level erreicht, ohne dass die Aufgaben jedoch unmöglich wirken. Vorab implementierte Cheat-Optionen wie in Celeste hat Dojoran allerdings nicht, dafür ist der Umfang wie erwähnt übersichtlich genug, dass man sich notfalls auch ohne durchfuchsen kann. Auf jeden Fall funktioniert Dojoran wundervoll und bietet Retro-Action in Reinkultur zu einem unglaublich schmalen Preis. ❑

Die Münzen im Spiel sind herrlich redundant – sie zu sammeln, bringt gar nicht, außer der Befriedigung, Münzen zu sammeln.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Was für eine schöne Überraschung: tolles Spiel, günstiger Preis“

Dieses Spiel macht mich fertig. Und damit meine ich den Namen! Ich bin vor einer Weile online über Dojoran gestolpert und war sehr angetan. Als ich dann kurz vor dem Release noch mal nachsehen wollte, fiel mir der Name nicht mehr ein. Dojokan? Sukeban? Ich kam einfach nicht drauf, und meine Google-Suche nach „Frog Platformer“ half auch nicht wirklich weiter. Vielleicht ist das aber ein nur mich betreffendes Phänomen, dass ich mir diesen Titel einfach nicht merken kann. Ansonsten habe ich nur Lob übrig für … äh, Dojoran! Hier war ein Entwickler am Werk, der Platformer nicht nur liebt, sondern auch versteht und der deshalb weiß, was wichtig für so ein Spiel ist. Rein persönlich hätte ich auf den Abschnitt mit dem Autoscrolling verzichten können, das stresst mich ungemein, aber ansonsten habe ich wirklich nichts auszusetzen. Die besten knapp fünf Euro, die ich in letzter Zeit investiert habe.

PRO UND CONTRA

- + Extrem präzise Steuerung
- + Abwechslungsreich
- + Wundervolles Level-Design
- + Übersichtlicher, stilvoller 1-Bit-Look
- + Nicht nur Genre-Standardkost (der Apfelsprung ist super)
- + Unendliche Anzahl Versuche, faire Checkpoints
- + Perfekt für Speedrun-Challenges
- − Weniger Level als diverse Konkurrenzspiele
- − Wird gegen Ende sehr anspruchsvoll, Frustgefahr



Genre: Aufbau-Simulation
Entwickler: Destinybit
Hersteller: Koch Media
Termin: 09. September 2021
Preis: 19,99 Euro
USK: ab 12 Jahren

Dice Legacy

Endlich mal wieder ein Job für unsere immer verlässlichen Wertungswürfel!

Von: Paul Albert & Philipp Sattler

Wer gerne das Spielgeschehen in Fortunas Hände legt, wen Kniffel und Mensch ärgere dich nicht bis jetzt noch nicht an den Rand seiner eigenen Frustrationsgrenze gebracht haben und wer zudem nie genug von Spielen wie Anno und Konsorten bekommen kann, dem wird das Aufbau-Würfelspiel Dice Legacy mit Sicherheit gefallen. Aber ob das Spiel auch für klassische Freizeitstrategen geeignet ist, klären wir im Test.

Der Herr der Würfel

Gestrandet am Ufer einer Ringwelt, irgendwo im Nirgendwo, müssen wir eben diese neue Welt entdecken und gleichzeitig eine Siedlung aufbauen, um einer Vielzahl von Gefahren zu trotzen. Wir starten mit einer Handvoll Würfel, die unsere Bürger repräsentieren. Auf jeder Würfelseite sind Tätigkeitssymbole abgebildet. Die Oberseite eines Würfels zeigt die aktuell verwendbare Aktion an. Wir können diese dann passenden Aufgaben zuweisen.

Wollen wir beispielsweise Holz fällen, nehmen wir einen Würfel mit dem Symbol „Abbauen“ und setzen ihn auf einem geeigneten Feld ab. Ist die Arbeit erledigt, kommt der Würfel wieder zurück in den Vorrat. Man kann jederzeit neu würfeln, um passende Würfel für die zu erledigenden Aufgaben zu erhalten. Doch aufgepasst! Beim Würfeln verlieren unsere Würfel Haltbarkeit. Erreicht der Wert null, verschwindet der Würfel.

Winter is coming

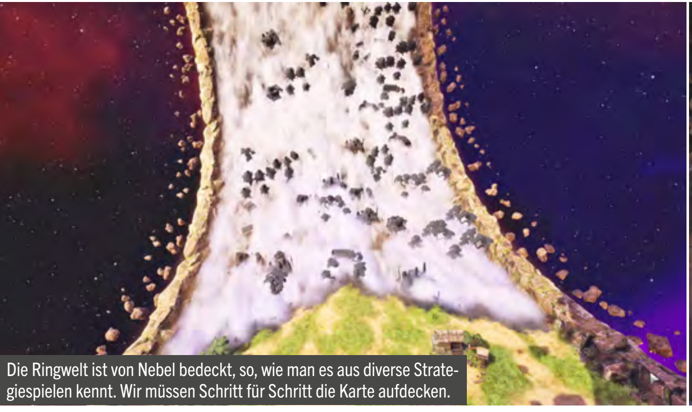
Es werden uns zudem weitere Steine in den Weg gelegt, die das Leben auf dem kleinen Streifen Land, den wir uns als Heimat auserkoren haben, knallhart machen. Im Winter können unsere Würfel sogar einfrieren! Prophylaktisch können wir zwar Dampfkessel bauen, um unsere Bürger und auch die Würfel in einem kleinen Gebiet vor der Kälte zu schützen. Das kostet aber viel Holz. Wenn dann doch mal ein Würfel ge-



Die Haltbarkeit dieses Würfels ist schon sehr gering. Er muss schnellstens in die Kantine, um versorgt zu werden. Nicht, dass er sich auflöst!



Am Anfang des Spiels entscheiden wir uns für einen Anführer. Diese Helden haben unterschiedliche Startwürfel und verfügen über eine Spezialfähigkeit.


Die Ringwelt ist von Nebel bedeckt, so, wie man es aus diverse Strategiespielen kennt. Wir müssen Schritt für Schritt die Karte aufdecken.


Beim Voranschreiten auf der fantastischen Welt finden wir kleine Dörfer, deren Einwohner unterschiedliche Gesinnungen haben.

friert, kann man ihn in der Taverne mit Hilfe von Alkohol auftauen. Da gibt es nur einen Haken: Im Winter ist Ackerbau nicht möglich – somit dezimieren sich unsere Vorräte nach und nach (auch der Alkohol) und im schlimmsten Fall müssen wir auf den Frühling warten, damit unsere Würfel auftauen.

Alles dem Zufall überlassen

Am Anfang startet ihr mit sechs orangen Bürgerwürfeln. Im weiteren Verlauf schaltet ihr Möglichkeiten frei, diese aufzuwerten. Schickt ihr eure würfeligen Bürger beispielsweise in die Schule, gehören sie im Anschluss einer andern Würfelklasse an und können teilweise andere Aktion durchführen, wie zum Beispiel das Erforschen neuer Technologien. Das hat aber auch Nachteile, da bestimmte Aktionen nicht mehr oder nur noch begrenzt ausgeführt werden können. Außerdem ist es möglich, neue Würfel zu rekrutieren. Doch ihr könnt maximal zwölf Würfel tragen, also wählt weise. Es ist außerdem möglich, Würfelseiten zu verbessern, dadurch können Ressourcen effektiver abgebaut werden. Man benötigt dann etwa weniger Würfel, um ein Projekt durchzuführen. Die aufgewerteten Würfel können direkt zu Beginn eines neuen Spielstandes eingesetzt werden.

Alea iacta est

Auf der Switch, wo wir die meisten Spielstunden investierten, läuft das Spiel recht flüssig. Die Steuerung mittels Gamepad hingegen ist gewöhnungsbedürftig. Die Handhabung und das schnelle Einsetzen der Würfel funktioniert nur hakelig. Anfangs verdrückt man sich auch gerne mal. Im späteren Verlauf des Spiels, wenn das Tempo zunimmt, fühlt sich die Steuerung noch weniger präzise an. Mit Maus und Tastatur klappt das zwar alles deutlich besser, aber selbst auf dem PC wird es oftmals stressig. Schnell müssen passende Würfel gefunden werden, um Gegner abzuwehren. Anfangs ist Dice Legacy noch ein entspanntes Aufbauspiel, doch je weiter man voranschreitet, desto nerviger werden die Gegnerwellen, welche in ziemlich kurzen Abständen eintreffen. Es dauert ein bisschen, bis man sich an die innovativen Spielmechaniken gewöhnt hat. Gibt man sich aber einen Ruck und steckt etwas Zeit in das Spiel, können die strategischen Möglichkeiten und der repetitive Würfel-Loop durchaus begeistern. ❑

MEINE MEINUNG

Paul Albert



„Entfesselt die Würfel! Dice Legacy erfüllt den Traum eines jeden Würfelfanatikers."

Dice Legacy konnte mich anfangs vor allem mit seinem Look überzeugen. Auch wenn die ersten Runden eher suboptimal gelaufen sind und schnell Frust aufkam, habe ich dem Spiel mehr Zeit gegeben. Und siehe da, nach einer Weile versteht man dann die einzelnen Mechaniken und weiß sie wirklich zu schätzen. Doch die unzähligen Gegnerwellen im späteren Spielverlauf störten mich immens. Man muss immerzu einen Soldatenwürfel bereit haben, um sie abzuwehren. Gefühlt kommt dann aber nach jeder Verteidigung gleich die nächste Welle. Da würde ich mich über einen Patch freuen, der den Zeitraum zwischen den Wellen vergrößert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne Spielwelt
- ➕ Interessantes Konzept
- ➕ Tiefgreifende Mechaniken
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➖ Im späteren Verlauf wird es stressig
- ➖ Steuerung und Spielprinzip gewöhnungsbedürftig
- ➖ Erfordert Einarbeitung

WERTUNG 7





Das Management der Würfel ist sehr wichtig. Ihr solltet immer die passenden Exemplare in der Hinterhand haben.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

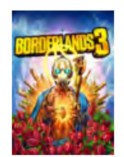
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

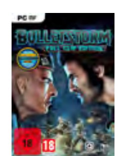
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

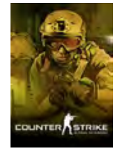
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

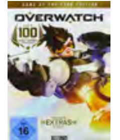
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

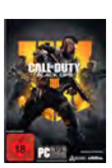
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

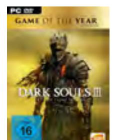
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

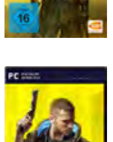
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

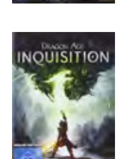
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

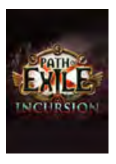
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Citystate 2: Städtebau mit Politik

Bei der Fülle an Veröffentlichungen auf Steam gehen auch immer wieder spannende Titel an einem vorbei. So erging es mir mit Citystate 2, auf das ich nur zufällig aufmerksam wurde. Dabei handelt es sich um eine Städtebausimulation des Entwicklers Andy Sztark. Das beeindruckende Projekt braucht sich dabei nicht vor anderen Genrevertretern zu verstecken. Im Gegenteil, neben den üblichen Aufgaben zum Aufbau einer Stadt enthält Citystate 2 auch eine komplexe Politiksimulation, mit der man in das Leben seiner Bevölkerung eingreift. Erschafft man einen Sozialstaat, in dem die Gemeinschaft für viele Leistungen aufkommt, oder doch lieber ein konservatives Kapitalismus-Paradies – die Entscheidung liebt bei euch. Dieses Konzept sorgt für Tiefgang und Entwicklungsfreiheit, die es so bei der Konkurenz nicht gibt. Für Genrefans definitiv ein Blick wert. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

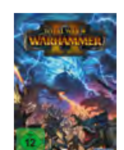
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

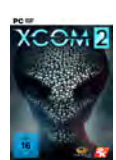
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

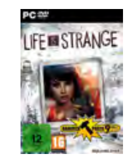
Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



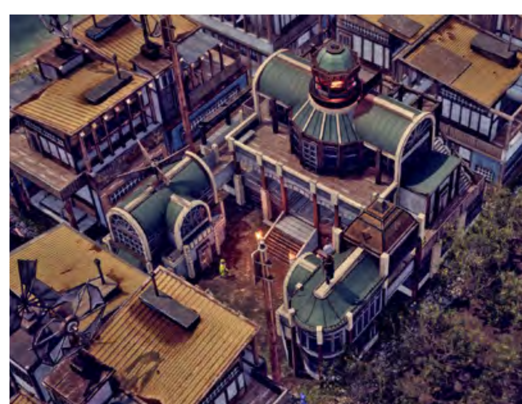
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

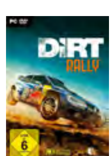
Endzone: A World Apart – Prosperity

Das kleine, aber feine Endzone: A World Apart hat seinen ersten größeren DLC erhalten. Mit Prosperity wird das Endzeit-Aufbauspiel um fortgeschrittene Inhalte erweitert, die darauf abzielen, aus eurer Siedlung ein modernes Dorf voll zufriedener Einwohner zu machen. Dazu müsst ihr zunächst euer Siedlungszentrum zum Rathaus ausbauen. Damit aktiviert ihr im Forschungsbaum den Reiter „Wohlstand", in dem ihr neue Produkte, Gebäude und Technologien entwickeln könnt. So lernt ihr beispielweise, aus Weizen Bier zu brauen, Kaffee anzubauen oder Metall zu verstärken. Außerdem dürft ihr nun Zement und Sand ernten, die Rohstoffe werden in der neuen Betonfabrik und zur Herstellung von Glas gebraucht. Mit dem Baumaterial könnt ihr Wohnhäuser und Zufluchten ein weiteres Mal upgraden, die dann besser geschützt sind und für mehr Zufriedenheit sorgen. Fische dürft ihr künftig auch strahlungsfrei in Aquafarmen züchten und in Gewächshäusern gedeihen Obst und Gemüse automatisch. Ein neues, elektrisches Pumpwerk liefert die nötigen Wassermengen. Außerdem gibt es mit dem Wahrzeichen nun ein teures Prestige-Gebäude, das in mehreren Phasen gebaut werden muss und die Zufriedenheit in der gesamten Siedlung steigert. Obwohl Endzone immer noch unter Übersichtsproblemen leidet und die Plünderer-Mechanik auf Dauer nervt, bringt Prosperity spürbar mehr Aufbauspaß ins Spiel. Der DLC kostet ca. 10 Euro. **Felix Schütz**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



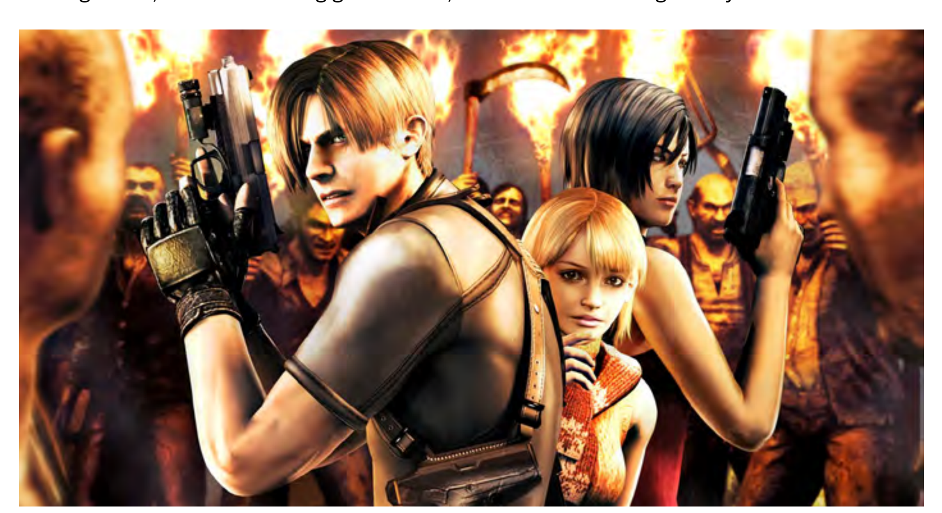
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Resi 4 VR: Der Klassiker mal ganz anders

Ja, da isser schon wieder, der Typ mit seiner Oculus Quest 2. Stimmt schon ist nicht direkt ein PC-Thema – aber nah genug dran, wenn ihr mich fragt, und ne spätere Umsetzung ist ja nicht unwahrscheinlich! Und da noch keine direkte Kommentarfunktion für Printmagazine erfunden wurde, bin ich fein raus und muss mich nicht rechtfertigen, ha! Jedenfalls, seit einigen Tagen spiele ich jetzt Resident Evil 4 VR. Ich hatte mir schon gedacht, dass mir das Ding gefallen wird, das Original ist ja nicht ohne Grund eines meiner liebsten Spiele überhaupt. Aber wie unglaublich es von VR profitiert, das hätte ich dann doch nicht gedacht. Ja, die Grafik ist altbacken, aber das vergisst man schnell, wenn man in der neuen Ego-Perspektive gegen Feinde kämpft und hektisch nach Munition und Kampfmesser oder einer Granate greift. Das fühlt sich an, als wäre es schon immer so gedacht gewesen, und ist meine beste VR-Erfahrung seit Alyx. Toll! **Lukas Schmid**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

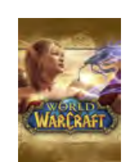
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



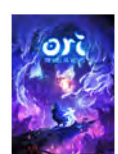
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

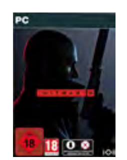
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

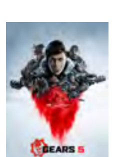
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

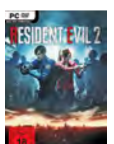
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

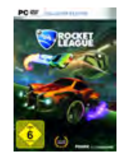
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

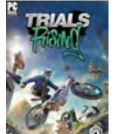
Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

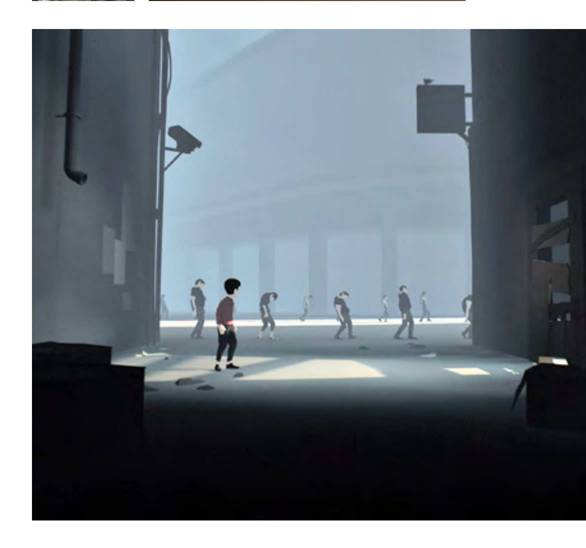
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

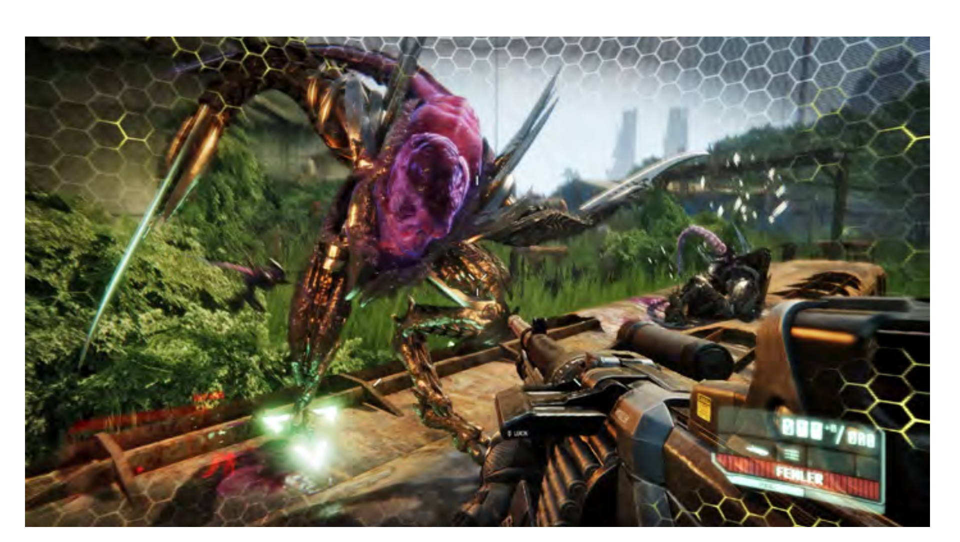
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Crysis Remastered Trilogy

Die Neuauflage des ersten Crysis erschien bereits letztes Jahr und enttäuschte viele Fans: Crysis Remastered basierte auf den alten Konsolenfassungen und war zwar streckenweise schöner, ließ aber einige Features und sogar einen kompletten Level aus dem PC-Original vermissen. Auch der Hardwarehunger war bei Release unverhältnismäßig hoch. Viele dieser Schnitzer wurden mittlerweile durch Patches ausgebessert, sodass der Ego-Shooter heute eine deutlich bessere Figur macht. Und das bringt uns zur neuen Crysis Remastered Trilogy: Die umfasst nämlich nicht nur den ersten Teil, sondern erstmals auch Crysis 2 und Crysis 3 in überarbeiteten Fassungen. Spielerisch sind diese Versionen identisch mit den Originalen, aber zumindest grafisch hat sich was getan. Vor allem Crysis 2 Remastered profitiert von schärferen Texturen, einer realistischeren Beleuchtung und Raytracing, das für überzeugende Spiegelungen sorgt. Die Performance ist dank DLSS-Support außerdem deutlich besser als im ersten Crysis Remastered. Auch der dritte Teil läuft angenehm flott und wurde etwas aufgehübscht, allerdings fallen die Fortschritte hier viel geringer aus. Kein Wunder, Crysis 3 ist gerade mal acht Jahre alt und sieht immer noch hervorragend aus. Die Trilogie umfasst allerdings nur die Kampagnen, sämtliche Multiplayermodi wurden gestrichen. Auch der Spin-off Crysis Warhead fehlt leider komplett. Für 50 Euro bekommt ihr trotzdem ein schönes Shooter-Paket, das aber eher auf den Konsolen seine Stärken ausspielt. Wer also mit den originalen PC-Spielen voll zufrieden ist, kann sich den Kauf der Remastered Trilogy sparen. **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

Tim Schafer

Der Kreativkopf hinter Full Throttle, Grim Fandango & Psychonauts 2

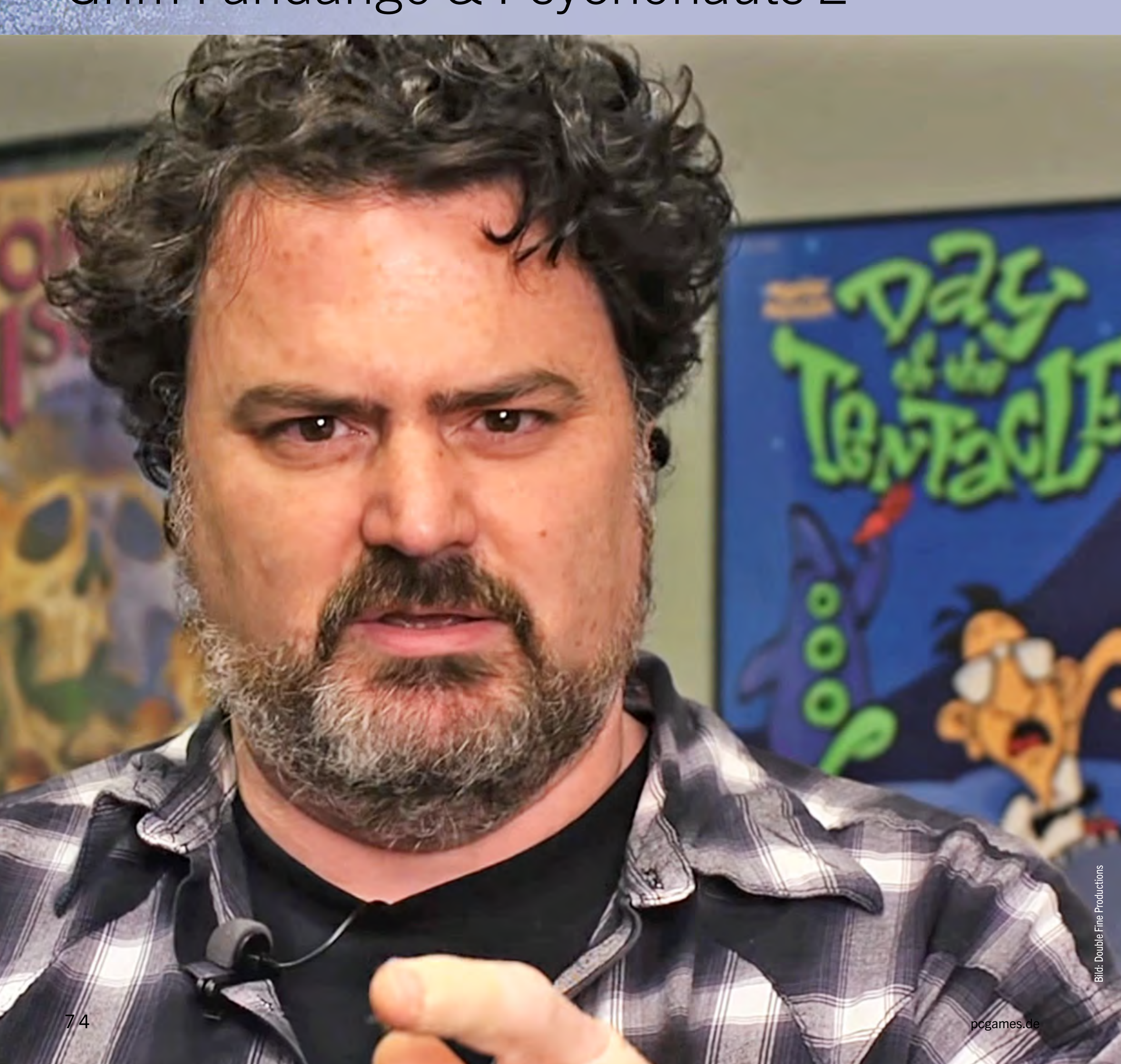
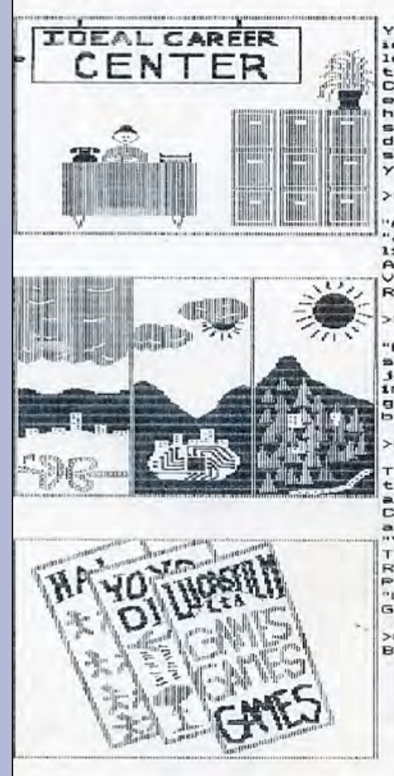


Bild: Double Fine Productions



Your quest for the ideal career begins, logically enough, at the Ideal Career Center. Upon entering, you see a helpful looking woman sitting behind a desk. She smiles and says, "May I help you?"

>SAY YES I NEED A JOB

"Ah," she replies, "and where would you like to work, Los Angeles, Silicon Valley, or San Rafael?"

>SAY SAN RAFAEL

"Good choice," she says, "Here are some jobs you might be interested in," and gives you three brochures.

>EXAMINE BROCHURES

The titles of the three brochures are as follows: "HAL Computers: We've Got a Number For You," "Yoyodine Defense Technologies: Help Us Reach Our Destructive Potential," and "Lucasfilm, Ltd: Games, Games, Games!"

>OPEN LUCASFILM BROCHURE



The brochure says that Lucasfilm is looking for an imaginative, good-humored team player who has excellent communication skills, programming experience, and loves games. Under that description, oddly enough, is a picture of you.

>SEND RESUME

You get the job! Congratulations! You start right away!

>GO TO WORK

You drive the short commute to the Lucasfilm building and find it full of friendly people who show you the way to your desk.

>EXAMINE DESK

Your desk has on it a powerful computer, a telephone, some personal nicknacks, and some work to do.

>EXAMINE WORK

It is challenging and personally fulfilling to perform.

>DO WORK

As you become personally fulfilled, your score reaches 100, and this quest comes to an end. The adventure, however, is just beginning and so are your days at Lucasfilm.

Mit diesem Mini-Adventure in Textform bewarb sich Tim Schafer bei Lucasfilm Games (ab 1991 LucasArts). Held der Geschichte: er selbst. (Quelle: Double Fine Productions)

Im nächsten Teil unserer großangelegten Entwicklerporträt-Reihe widmen wir uns dem ereignisreichen Werdegang von Adventure-Koryphäe Tim Schafer. Wie kam er damals zu Lucasfilm? Warum entschloss er sich, sein eigenes Studio Double Fine Productions zu gründen? Welche Meilensteine hat er im Laufe seiner Karriere auf den Weg gebracht? All das und viel mehr erfahrt ihr in unserem XXL-Report!

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Timothy John Schafer kommt am 26. Juli 1967 im kalifornischen Sonoma zur Welt und ist bereits als Kind fasziniert von Videospielen aller Art. Kein Wunder, denn sein Vater nimmt ihn oft mit in die Spielhallen, wo er ersten Kontakt mit Titeln wie Night Driver, Space Race, Space Panic und Space Invaders hat. Aber auch Videospielkonsolen kann er einiges abgewinnen, allen voran dem Magnavox Odyssey sowie dem Atari 2600 – beides Käufe seines Gaming-begeisterten Vaters. „Einmal überredete ich ihn, ein Spiel zu kaufen, es war eine Adventure-Cartridge. Ich war so aufgeregt, dass ich aus dem Auto gerannt bin, die Verpackung aufgerissen und einfach angefangen habe zu spielen. Die Anleitung habe ich gar nicht gelesen", so Schafer 2015 in einem Interview mit usgamer.net (https://www.usgamer.net/articles/Tim_Schafer_Interview).

Kaum die Schule beendet, wechselt Schafer an die University of California in Berkeley, um dort Informatik zu studieren und seine Programmierkenntnisse zu verbessern. Während seiner Uni-Zeit interessiert er sich dabei zunehmend für kreatives Schreiben und beginnt schon bald, entsprechende Kurse zu belegen. Nebenbei absolviert er außerdem immer wieder Praktika als Datenbankprogrammierer – in

Am 11. September 1989 erhielt Tim Schafer diesen Jobzusage-Brief von Lucasfilm Games. Einstiegsgehalt: 519,23 Dollar pro Woche. (Quelle: Double Fine Productions)



September 11, 1989

Mr. Timothy Schafer
Street
Sonoma, CA 95476

Dear Timothy:

I am pleased that you have accepted the position as Assistant Designer/Programmer for the Games Division at Lucasfilm, reporting to David Fox. I would like to confirm our agreement on the terms of your employment. This is a full-time temporary project position beginning September 27, 1989. Project positions continue as long as the needs of specific projects continue. As is the policy of Lucasfilm, the first six months of your employment are considered probationary, during which time you and we are able to assess the development of your working relationship with Lucasfilm. You will receive a salary of $519.23 per week of work, which is equivalent to an annual salary of $27,000.00. You will receive normal Lucasfilm health, medical, dental and other benefits; in addition you will earn the equivalent of two weeks vacation per year. You will receive a full briefing on the benefits available to you.

Please sign below to indicate your understanding of these terms. An additional copy of this letter is included for your files. I am very pleased to have you as a member of the Lucasfilm Games Group.

Sincerely,

Stephen D. Arnold
Vice President and General Manager
Games Division

Accepted and agreed:

Tim Schafer

P.O. Box 2009, San Rafael, California 94912 Telephone (415) 662-1800
Telex: 330499 LFL SRFL



Eine von Schafers ersten Aufgaben bei Lucasfilm bestand darin, Programmfehler in Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game zu finden. Dabei lernte er auch Dave Grossman besser kennen. (Quelle: Moby Games)

der Hoffnung, eines Tages bei Atari, HP oder einem anderen großen Tech-Unternehmen aus der Region anfangen zu können.

Als jedoch mehrere seiner Bewerbungsversuche ins Leere laufen, schaut sich Schafer nach Alternativen um und entdeckt am Karrierezentrum der Universität durch Zufall eine Stellenausschreibung von Lucasfilm Games – eine Firma, die ihm dank Spielen wie Ballblazer, Rescue on Fractalus, The Eidolon oder Koronis Rift bereits als Gamer ans Herz gewachsen ist. Lucasfilm sucht nach jungen Programmierern, die in der Lage sind, auch schmissige Texte zu schreiben, weshalb sich Schafer sofort angesprochen fühlt. Die gute Nachricht: Ein erstes Bewerbungsgespräch mit David Fox von Lucasfilm Games lässt nicht lange auf sich warten. Die schlechte: Als Fox sich nach seinen Lieblingsspielen erkundigt, antwortet Schafer aus Versehen mit Ballblaster – die raubkopierte Version des bereits erwähnten Ballblazer. Fox weist ihn dezent auf den Fauxpas hin, bittet ihn aber trotzdem, einen Lebenslauf einzuschicken und darin seinen idealen Job zu beschreiben. Schafer ist völlig von den Socken und macht sich sofort ans Werk. Er verfasst eine witzige Kurzgeschichte im Adventure-Stil und illustriert diese mit sechs am Computer erstellten Grafiken. Rückblickend eine blendende Idee, die perfekt zu der von ihm angestrebten Stelle passt. Lohn der Mühe: Am 11. September 1989 trudelt eine schriftliche Zusage von Lucasfilm Ltd. ein und bestätigt seinen neuen Posten als Assistant Designer/Programmer. Gleichzeitig dokumentiert das Schreiben eine Probezeit von sechs Monaten, ein Jahresgehalt von 27.000 Dollar (beziehungsweise 519,23 Dollar pro Woche), die Übernahme von Gesundheitskosten sowie zwei Wochen Urlaub pro Jahr. Schafer hat den Einstieg in die Gamesbranche geschafft und gehört jetzt zu den sogenannten Scummlets – also denjenigen, die bei Lucasfilm den niedrigsten Rang bekleiden und allen zuarbeiten müssen, die mit der SCUMM-Engine zu tun haben.

Sein erster Arbeitsauftrag als damals 22-Jähriger: Zusammen mit Dave Grossman – ein weiterer Scummlet-Jungspund – soll er Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game auf auf Bugs überprüfen. Sowohl er als auch Grossman machen ihre Jobs offenbar ziemlich gut, denn gleich im Anschluss dürfen bei der NES-Umsetzung von Maniac Mansion mithelfen. Wie genau die legendäre Adventure-Engine von Lucasfilm funktioniert, lernt das Duo derweil von Meister Ron Gilbert im Rahmen der regelmäßig stattfindenden „SCUMM-University". Morgens finden Theoriekurse statt, nachmittags müssen die Teilnehmer das Gelernte dann praktisch umsetzen. Ihr Arbeitsplatz bei all dem? Die sagenumwobene Skywalker Ranch.

The Secret of Monkey Island: Schafers Adventure-Einstand

Kaum diese ersten Feuertaufen bestanden, wird die Sache dann langsam ernst. Gilbert – der gerade erst Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure fertiggestellt hat – erkennt schnell, dass Schafer und Grossman großes Talent besitzen und holt beide 1989 als Designer für sein neuestes Projekt an Bord. Letzteres trägt intern zunächst den Arbeitstitel Mutiny on Monkey Island, wird dann aber später in The Secret of Monkey Island umbenannt.

Da sowohl Schafer als auch Grossman einen recht individuellen Schreibstil und Humor mitbringen, dauert es nicht lange, bis Gilbert ihnen ganz unterschiedliche Szenen und Charaktere zuweist. So darf Schafer unter anderem sämtliche Dialoge zwischen Held Guybrush und Gebrauchtboot-Händler Stan sowie den in die Jahre gekommenen Ladenbesitzer in Mêlée Town zu Papier bringen. Letzterer ist berühmt für seinen Begrüßungssatz: „Ahoy there, fancy pants."

Um zu sehen, wie das verrückte Piratenabenteuer bei potenziellen Käufern ankommt, werden immer wieder Zockabende mit haufenweise Pizza veranstaltet, bei denen Familie und Freunde zum Probespielen ins Büro kommen und anschließend mit dem Team ihre Erfahrungen austauschen. Ein Prozedere, das Schafer später auch in seiner eigenen Firma einführt.

Rechnet man Gilberts Konzeptionsphase mit ein, verschlingt The Secret of Monkey Island mehr als zwei Jahre Entwicklungszeit. Doch das Engagement lohnt sich – zumindest aus Sicht der Kritiker, die das Entwicklerteam zum Release im Oktober 1990 mit Lobpreisungen und Top-Wertungen förmlich überschütten. Im Verkauf hingegen läuft das erste Monkey Island laut Gilbert „nur" solide. Unterm Strich aber immer noch gut genug, um einen Nachfolger zu rechtfertigen. Eben diesen nimmt das mittlerweile eingespielte Trio bestehend aus Gilbert, Schafer und Grossman noch im selben Monat in Angriff. Hauptaugenmerk liegt diesmal auf einer deutlich größeren Spielwelt mit mehreren Inseln, weniger linearem Gameplay, herausfordernderen Rätseln und zwei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Wie schon beim Vorgänger nimmt jeder der drei Designer unterschiedliche Spielabschnitte unter seine Fittiche. So kümmert sich sich Schafer zum Bespiel um den urkomischen Spuckwettbewerb, den Serienkenner noch heute lebhaft vor Augen haben.

Am 01. Dezember 1991 ist es schließlich so weit: Monkey Island 2: LeChuck's Revenge erblickt das Licht der Point'n'Click-Adventure-Welt und ist nicht nur witziger und schöner als der erste Teil, sondern auch umfangreicher, gespickt mit deutlich mehr Schauplätzen und einer noch besseren Musik. Kurzum: Die Fachpresse liebt es, und auch langjährige Adventure-Liebhaber sind hingerissen. In nackten Zahlen gesprochen, kann sich die Piratensause jedoch nicht einmal ansatzweise gegen die schier übermächtige Konkurrenz aus dem Hause Sierra (insbesondere King's Quest 5) durchsetzen. Schafer selbst wirft in einem Artikel der britischen Zeitschrift Edge



In seiner Anfangszeit bei Lucasfilm wirkte Schafer außerdem an der NES-Umsetzung von Maniac Mansion mit, die am 18. September 1990 in Nordamerika erschien. Die offizielle Fortsetzung Day of the Tentacle entwickelt er später zusammen mit Dave Grossman. (Quelle: Moby Games)



Der Humor in The Secret of Monkey Island (1990) ist stark geprägt von Tim Schafers Faible für Die Simpsons, Monty Python und The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. (Quelle: Moby Games)





Mit Herzblut bei der Sache: Tim Schafer und Kollegen verpacken The Secret of Monkey Island. (Quelle: Double Fine Productions)



Mal kurz die LucasArts-Hotline anrufen: Das Designtrio bestehend aus Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossman ließ es sich auch in Monkey Island 2: LeChuck's Revenge nicht nehmen, augenzwinkernde Easter Eggs einzubauen. (Quelle: Moby Games)

sogar mal die Ziffer 25.000 in den Raum. Mögliche Raubkopien – und davon gab es damals vermutlich Zehntausende – sind hier freilich nicht mitgezählt.

Day of the Tentacle: Schafers Debüt als Co-Spieldirektor

Die Umsatzwächter bei LucasArts, wie das Unternehmen seit 1991 heißt, sind in Anbetracht solcher Zahlen wie zu erwarten nicht sonderlich erfreut und legen dem Team nahe, es doch mit etwas Neuem zu versuchen. Im Falle von Schafer und Grossman, denen man mittlerweile eigene größere Projekte zutraut, hört dieses neue Unterfangen auf den Namen Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle und erhält ein Entwicklungsbudget von 600.000 Dollar.

Danach geht alles Schlag auf Schlag: Bei einem ersten Brainstorming mit Ron Gilbert (der LucasArts kurz darauf verlässt) und Gary Winnick legt man sich auf einen turbulenten Zeitreise-Plot fest, dann übernehmen Schafer und Grossman das Design-Ruder. Mögliche Hauptfiguren werden ausgewählt, Story-Details konkretisiert und Dinge über Bord geworfen, die sich als nicht praktikabel erweisen. Letzteres gilt unter anderem für drei weitere Hauptfiguren, die zusätzlich zu Bernard, Laverne und Hoagie geplant waren, darunter die Musikerin Razor, der kleinwüchsige Moonglow und Black-Beat-Poet Chester. Um zu verhindern, dass Spieler bei Rätseln in Sackgassen landen, finden zudem regelmäßige Meetings zwischen dem Direktoren-Duo und den Mitwirkenden statt. Dazu gesellen sich aufwändige Casting-Runden mit potenziellen Synchronsprechern, denn der Titel soll direkt zum Start auch als voll vertonte CD-ROM-Version erscheinen. Viel Aufwand, der zum Release am 25. Juni 1993 ein exzellentes, stark von Chuck Jones Cartoons inspiriertes Comedy-Adventure zur Folge hat. Und obwohl Day of Tentacle mit einer Durchspielzeit von zirka sieben Stunden recht kurz ausfällt, generiert es letztendlich knapp 80.000 Verkäufe und zieht kommerziell problemlos an Monkey Island 2 vorbei.

Mit Vollgas auf den Postendes Game Directors

Direkt im Anschluss an die Fertigstellung von Day of the Tentacle hat LucasArts auch schon den nächsten Auftrag für Schafer und Grossman. Sie sollen Designvorschläge für mögliche neue Adventures machen – am besten solche, die möglichst hohe Absatzzahlen versprechen. Heraus kommen zum einen gemeinsame Ideen für jeweils dritte Teile von Maniac Mansion und Monkey Island. Zum anderen aber auch einige Solo-Ideen von Schafer, der unter anderem ein Spionage-Abenteuer, ein Spiel rund um den Tag der Toten und ein Biker-Adventure vorschlägt. Speziell Letztgenanntes trifft einen Nerv bei den Entscheidern – allerdings erst, nachdem Schafer sein ursprüngliches Konzept noch einmal anpasst und versichert, er könne es zum Hit machen.

Dass sich Schafer ausgerechnet mit Motorradfahrern auseinandersetzt, hat laut seiner Aussage mit einem Besuch einer Freundin in einer Biker-Bar in Alaska zu tun. Gespannt lauschte sie damals dem Smalltalk der Anwesenden und stellte dabei fest, dass „Biker ein bisschen wie Piraten sind – wie eine andere Kultur, zu der die Menschen meistens keinen Zugang haben, die aber ihre ganz eigenen Regeln mitbringt". Schafer ist so fasziniert von diesen Erzählungen, dass er zu recherchieren beginnt und immer tiefer in die Materie eintaucht. Stark beeinflusst wird er in dieser Zeit einerseits von George Millers Action-Thriller Mad Max 2: The Road Warrior und andererseits von einem 278-seitigen, 1967 veröffentlichten Buch aus der Feder des US-Journalisten Hunter S. Thompson: „Hell's Angels: The Strange and Terrible Saga of the Outlaw Motorcycle Gangs".

Mit einem Budget von 1,5 Millionen Dollar arbeiten Schafer und sein etwa 30-köpfiges Team die nächsten eineinhalb Jahre an Full Throttle (im Deutschen Vollgas). Als technischer Unterbau dient ihnen dabei eine Symbiose aus der bewährten SCUMM-Engine und der noch recht neuen INSANE-Engine, die nötig ist, um die sehr zahlreichen Full-Motion-Videosequenzen adäquat zu implementieren. Stichwort Zwischensequenzen: Sie gut hinzubekommen, kostet Schafer viel Zeit und Nerven und führt



Day of the Tentacle – das Tim Schafer und Dave Grossmann gemeinsam designten – erschien am 25. Juni 1993 zeitgleich in einer Disketten- und einer CD-ROM-Fassung. Letztere enthielt großartige Sprachausgabe. (Quelle: Moby Games)



Tim Schafer Mitte der 90er-Jahre in seinem Büro bei LucasArts. Beachtet die Wanddekoration! (Quelle: Double Fine Productions)



Beim Biker-Adventure Full Throttle aus dem Jahr 1995 führte Schafer erstmals selbst Regie. (Quelle: Moby Games)

Während Metal Gear Solid und The Legend of Zelda: Ocarina of Time sich Ende 1998 um die „Spiel des Jahres"-Krone stritten, heimste Grim Fandango im PC-Spiele-Sektor haufenweise „Adventure des Jahres"-Awards ein. (Quelle: Moby Games)

letztendlich dazu, dass die Spielzeit von Full Throttle sogar noch kürzer ausfällt als die von Day of the Tentacle.

Die meisten Tester bemängeln diesen Umstand zwar, sind vom Rest des Abenteuers aber durch die Bank weg begeistert. Sei es nun das futuristische Setting, die grandiose Sprachausgabe, die cineastische Inszenierung, der fetzige Soundtrack oder die packende Geschichte rund um den stämmigen Biker Ben, dem ein Mord in die Schuhe geschoben wird – Full Throttle gibt ordentlich Gas, mausert sich zum Verkaufsschlager und durchbricht als erstes LucasArts-Adventure die Schallmauer von einer Million Einheiten.

Grim Fandango: Schafers nächstes Meisterwerk

Positiver Nebeneffekt für Schafer: Spätestens nach diesem Sensationserfolg hat er bei LucasArts freie Hand und kann als Nächstes genau das Spiel angehen, das er ohnehin schon einmal gepitcht hatte: ein Point'n'Click-Abenteuer mit Film-Noir-Stil im Land der Toten. Wohl wissend, dass Vollgas einiges an Kritik für seine knappe Spielzeit von gerade einmal sechs Stunden erntete, nimmt er sich bereits zu Beginn der Entwicklung vor, in diesem Punkt gegenzusteuern. Mindestens doppelt so viele Puzzles sollen her! Damit er diese sinnvoll in den Spielablauf einbinden kann, bringt er eine deutlich komplexere Geschichte zu Papier, für die er sich immer wieder von Filmen wie Billy Wilders „Frau ohne Gewissen", Roman Polański „Chinatown", Michael Curtiz' „Casablanca" oder Howard Hawks „Tote schlafen fest" inspirieren lässt. Das Ergebnis all dessen heißt Grim Fandango und skizziert die Odyssee des Verstorbenen Manuel „Manny" Calavera. Manny hat zu Lebzeiten nicht ausreichend Gutes getan und muss nun im Reich der Toten für das Department of Death schuften, um seine Weiterreise in das „Reich der ewigen Ruhe" zu bezahlen.

Grim Fandango – das früher Arbeitstitel wie Deeds of the Dead, The Long Siesta oder Dirt Nap trug – erscheint am 30. Oktober 1998 und trifft den Adventure-Nagel punktgenau auf den Kopf. Es ist extrem witzig, voller durchgeknallter Figuren, exzellent vertont und sprudelt nur so vor kreativen Puzzles. Einmal mehr zückt die Fachpresse Höchstwertungen. Zahlreiche Medien vergeben sogar die begehrte Auszeichnung „Adventure des Jahres" – für Schafer damals so etwas wie der Ritterschlag. Einziges Problem: Obwohl sich der Titel im Weihnachtsgeschäft 1998 gut verkauft, bleibt er in der Zeit danach durch die zunehmende Adventure-Verdrossenheit der Kundschaft hinter den hochgesteckten Erwartungen des Herstellers zurück und führt unter anderem dazu, dass LucasArts Fortsetzungen zu Sam & Max: Hit the Road sowie Full Throttle auf Eis legt und sich letztendlich ganz aus dem Genre zurückzieht.

Schafer werkelt bei LucasArts zunächst noch an einem geheimen Spion-Spiel, beschließt dann aber im Januar 2000 auf Drängen zahlreicher Kollegen, die LucasArts ebenfalls verlassen, seinen Hut zu nehmen und sich selbstständig zu machen. Laut einem Report von Game Informer (https://www.gameinformer.com/2021/07/05/the-history-of-double-fine-productions) traf Schafer die endgültige Entscheidung während einer Wandertour in Nepal. „Ich dachte, ich würde auf diesem Gletscher sterben, denn es schneite und wir nahmen diese Route, die man im Winter eigentlich nicht nehmen sollt", so Schafer. „Wir waren also auf diesem Gletscher, der zudem noch Senklöcher hatte. Ich dachte, wir würden alle sterben, aber irgendwie schafften wir es dann doch ans Ziel. In diesem Moment war mir klar: Okay, jetzt gründe ich meine eigene Firma."

Inspiriert von einem Warnschild auf der Golden Gate Bridge (das Verkehrssündern auf der Brücke doppelte Strafen androht) stampft Schafer im Juli 2000 zusammen mit den Programmierern David Dixon und Jonathan Menzies Double Fine Productions aus dem Boden. Als Firmensitz dient ein verlassenes Holzschuhgeschäft in einer eher fragwürdigen Gegend in San Francisco.

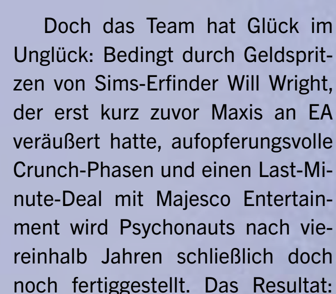
Das erste Projekt der langsam wachsenden Indie-Truppe? Psychonauts – ein Spiel, dessen Grundidee auf einer gestrichenen Sequenz aus Full Throttle basiert. Darin sollte Held Ben nach dem Kontakt mit einem Kakteengewächs namens Lophophora williamsii – dessen Inhaltsstoff Meskalin eine LSD-ähnliche Wirkung entfaltet– einen Psychotrip erleben. LucasArts empfand die Sequenz als wenig massenmarkttauglich und ließ sie entfernen. Für das Debütprojekt passt der Grundgedanke von „Psychotrips" jedoch hervorragend. Geht's nach Schafer, hatte aber auch sein LucasArts-Spion-Projekt Einfluss auf die Machart des Spiels, das sich mehr und mehr zu einer Mischung aus Jump'n'Run und Action-Adventure entwickelt. Mit gewohnt verrückter Story, versteht sich. Im Fokus steht dabei Protagonist Ra-



Zwischen 2005 und 2010 verkaufte sich Psychonauts 479.312 Mal. Nachdem es Double Fine selbst vermarktete, konnten zwischen 2010 und 2015 nochmals 1.217.761 Exemplare abgesetzt werden. (Quelle: Double Fine Productions)



Bei den Spike TV Awards von 2008 holte Schafer den Schauspieler und Musiker Jack Black auf die Bühne, um dem Publikum ordentlich einzuheizen und Brütal Legend zu bewerben. (Quelle: Double Fine Productions)

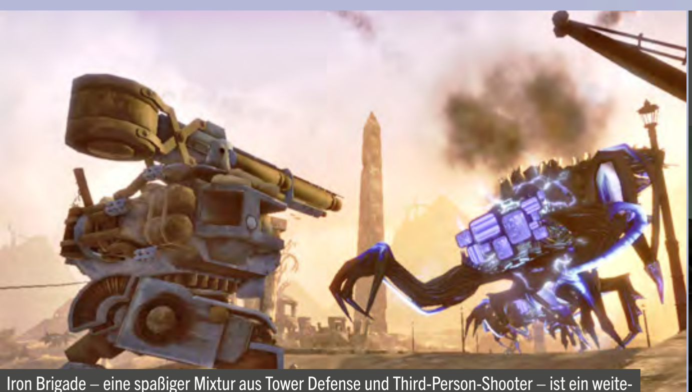


Brütal Legend erschien am 13. Oktober 2009. Noch heute spielt Schafer es am „13th of Rocktober“ online im Multiplayer-Modus mit Fans. Wer mitmischt, kann das begehrte Achievement „Six Degrees of Schafer“ abstauben. (Quelle: Double Fine Productions).

zputin, ein Junge, der zusammen mit anderen übersinnlich begabten Kindern in einem Feriencamp zu einem sogenannten Psychonauten ausgebildet wird. Also jemandem, der in die Gedanken anderer eindringen kann und auf diese Art versucht, deren psychische Probleme in den Griff zu bekommen.

Die Idee zu Psychonauts ist brillant, der Werdegang des Projekts indes weniger. Immer wieder hat das Team mit Rückschlägen zu kämpfen. Anfangs ist es nur der Umzug in einen anderen Stadtteil, der alles ausbremst. Dann jedoch kommt es zu Schwierigkeiten bei der Zusammenarbeit mit Publisher Microsoft. Denn die Redmonder stufen zahlreiche Passagen des Spiels nach Fokustests als zu kompliziert ein und wünschen Anpassungen – die Double Fine allerdings nicht umsetzen will, weil das Spiel so viel zu einfach werden würde. Als dann auch noch Schafers Microsoft-Kontaktmann Ed Fries im Januar 2004 den Arbeitgeber wechselt, dauert es nicht mehr lange, bis der Vertriebsdeal auf Grund zu hoher Kosten und zu vieler Verzögerungen gekündigt wird.

Doch das Team hat Glück im Unglück: Bedingt durch Geldspritzen von Sims-Erfinder Will Wright, der erst kurz zuvor Maxis an EA veräußert hatte, aufopferungsvolle Crunch-Phasen und einen Last-Minute-Deal mit Majesco Entertainment wird Psychonauts nach viereinhalb Jahren schließlich doch noch fertiggestellt. Das Resultat: ein verdammt gutes, völlig eigenwilliges Action-Abenteuer mit fantastischem Art- und Leveldesign sowie denkwürdigen Charakteren. Wie so oft bei Titeln aus der Feder von Tim Schafer reicht das aber unterm Strich nicht, um die anfänglichen Verkaufserwartungen zu erfüllen. Majesco macht 18 Millionen Dollar Verlust, der damalige CEO tritt

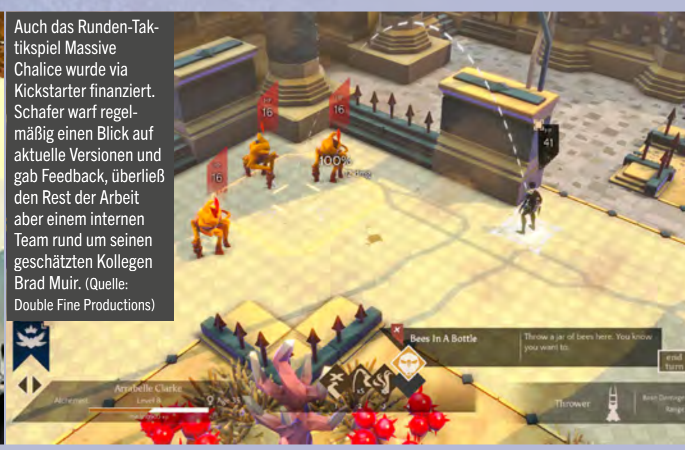


Iron Brigade – eine spaßiger Mixtur aus Tower Defense und Third-Person-Shooter – ist ein weiteres Ergebnis der von Tim Schafer angestoßenen Game-Jams. Er selbst half wieder bei Dialogen aus, gab das Gamedesigner-Ruder aber an seine Mitarbeiter ab. (Quelle: Double Fine Productions)



Rollentausch: Im ulkigen Kinect-Horrorspiel Haunt verpflichtete das Entwickler-Duo NanaOn-Sha/Zoë Mode Tim Schafer als Synchronsprecher. (Quelle: Double Fine Productions)


Crowdfunding-Erfolg: Für sein Adventure-Projekt Broken Age sammelte Tim Schafer ab dem 08. Februar 2012 Geld via Kickstarter. Anvisiert waren 400.000 Dollar, zusammen kamen mehr als 3,45 Millionen. (Quelle: Double Fine Productions)


Auch das Runden-Taktikspiel Massive Chalice wurde via Kickstarter finanziert. Schafer warf regelmäßig einen Blick auf aktuelle Versionen und gab Feedback, überließ den Rest der Arbeit aber einem internen Team rund um seinen geschätzten Kollegen Brad Muir. (Quelle: Double Fine Productions)

zurück und zu allem Übel wirft der Hersteller letztendlich sogar ganz das Handtuch. Und wie reagiert Schafer? Der kauft 2012 die Lizenzrechte zurück und beginnt, das Spiel auf digitalen Vertriebsplattformen wie Steam zu platzieren. Eine sehr gute Entscheidung, die über die Jahre dazu führt, dass die Verkaufszahlen von 400.000 Einheiten (März 2012) auf knapp 1,7 Millionen (Dezember 2015) anwachsen.

Brütal Legend: Tim Schafers Rock-&-Roll-Experiment

Doch zurück ins Jahr 2005. Kaum ist Psychonauts in trockenen Tüchern, widmet sich Schafer der Umsetzung einer Idee, die schon seit 1990 in seinem Kopf herumgeistert. Gemeint ist Brütal Legend, ein Spiel, das die Fantasiewelten auf den Album-Covern von Heavy-Metal-Bands zum Leben erwecken soll. Allerdings nicht als Point'n'Click-Adventure, sondern vielmehr als Action-Abenteuer mit Gameplay-Elementen aus dem Echtzeitstrategie-Genre. Schafer, selbst großer Fan von Spielen wie Herzog Zwei und Warcraft, implementiert einen teambasierten Mehrspieler-Modus, holt Hollywood-Star Jack Black an Bord und führt erfolgreich Gespräche mit Rock- und Metal-Legenden wie Lemmy Kilmister, Ozzy Osbourne, Rob Halford sowie vielen anderen Musikern, die später sagenhafte 107 Musikstücke (!) beisteuern. Aber auch die Story rund um Roadie Eddie Riggs geht Schafer-typisch durch die Decke: Nach einem Konzertunfall wird der Protagonist in eine alternative Dimension katapultiert, in der er dann 23 Hauptmissionen lang mit Axt, Gitarre und headbangenden Gefährten gegen schaurig-schöne Dämonen kämpft.

Brütal Legend entpuppt sich zum Launch am 13. Oktober 2009 als Fest für Rock- und Metal-Fans, schafft es auf einen ansehnlichen Metacritic-Schnitt von 83 von 100 Punkten (PS3-Fassung), kann sich am Markt aber nie so recht durchsetzen. Durch seine abgedrehte Machart wird es jedoch immerhin zu einer Art Longseller, dessen Verkäufe Schafer in einem Interview im Februar 2011 auf zirka 1,4 Millionen Einheiten beziffert (https://www.gamedeveloper.com/business/schafer-admits-fantasy-of-flatulence-on-youth). Das Problem: Publisher EA hatte deutlich mehr erwartet (vermutlich das Dreifache) und erteilt einer Fortsetzung – die Double Fine damals schon zum gewissen Grad vorbereitet hatte – eine Absage.

Anmesia Fortnight: Schafers Game-Jam trägt Früchte

Wie es das Schicksal so will, steht Schafer nach Brütal Legend einmal mehr vor schwierigen Entscheidungen. Das Studio fallen zu lassen, kommt für ihn jedoch zu keiner Zeit infrage. Im Gegenteil: Wie schon bei Psychonauts hält er Double Fine mit ungewöhnlichen Ideen finanziell über Wasser. Eine davon besteht darin, vier Konzepte eines firmeninternen, seit 2007 jährlich stattfindenden Game-Jams namens „Amnesia Fortnight" in marktreife Spiele zu überführen. Damit dieses Vorhaben klappt, teilt er das Team in vier Arbeitsgruppen auf. Schafer selbst assistiert, überlässt die Spieldirektor-Position aber stets dem Erfinder der Idee.

Was folgt, ist ein Quartett aus sehr unterhaltsamen Download-Spielen für PS3 und Xbox 360, die in recht kurzen Abständen hintereinander erscheinen und die Liquidität des Studios absichern. Los geht's mit dem putzigen Rollenspiel Costume Quest am 19. Oktober 2010, das Tasha Harris verantwortet. Dicht gefolgt vom Puzzle-Abenteuer Stacking aus der Feder von Lee Patty im Februar 2011 sowie dem Tower-Defense/Shooter-Hybriden Iron Brigade von Brad Muir im Juni 2011. Abgerundet wird das Double-Fine-Spiele-Bombardement durch Sesame Street: Once Upon a Monster – einem knuffigen Kinect-Spaß für Jüngere, der pünktlich zum Herbstgeschäft 2011 erscheint und von Nathan Martz koordiniert wird. Apropos Kinect: Auch Schafer selbst schätzt Microsofts Bewegungssteuerung und bringt am 01. Februar 2012 mit Double Fine Happy Action Theater einen weiteren Titel für das System raus. Eigens so konzipiert, dass auch seine zweijährige Tochter Lili Spaß damit haben kann.

Broken Age: Schafers Crowdfunding-Sensation

Klassische Adventures spielen 2012 auf dem nordamerikanischen Markt kaum noch eine Rolle, zumindest nicht aus Sicht der großen Publisher. Schafer hingegen ist der festen Überzeugung, dass das Genre noch längst nicht ausgedient hat und es weiterhin genügend Fans gibt, die sich sehr über einen neuen, mit Liebe gemachten Titel freuen würden. Um eben diese Zielgruppe anzusprechen, beginnt das Studio im Februar 2012 via Kickstarter Geld für Double Fine Adventure zu sammeln. Der Erfolg lässt sich nicht lange auf sich warten: Obwohl man lediglich 400.000 Dollar anvisiert hatte, sind es zum Auslaufen der Aktion am 13. März 2012 etwas mehr als 3,4 Millionen. Ein echter Kickstarter-Rekord – und der Beginn eines Crowdfunding-Booms in der Branche, der später unter anderem Ti-


Nachdem Grim Fandango Remastered sehr positiv aufgenommen wurde, spendierten Schafer und sein Team auch Day of the Tentacle eine Frischzellenkur. Sie trägt den Untertitel „Remastered", erschien am 22. März 2016 und wurde von Steam-Nutzern äußerst positiv bewertet. (Quelle: Double Fine Productions)


Knapp 22 Jahre nach dem Debüt erhielt auch Tim Schafers Full Throttle ein mit viel Liebe gemachtes Remaster. Neben dem beliebten Umschalt-Feature zwischen klassischer und neuer Optik sind auch Audiokommentare der Entwickler und eine Galerie mit Konzeptzeichnungen an Bord. (Quelle: Double Fine Productions)

tel wie Brian Fargos Wasteland 2 oder Jordan Weismans Shadowrun Returns hervorbringt.

Bis Broken Age – so der finale Name des Spiels – letztendlich in zwei Akten erscheint, vergehen allerdings noch einmal knapp zwei Jahre. Zwar kann das Spiel qualitativ nicht mehr mit Klassikern wie Grim Fandango konkurrieren, als Ganzes betrachtet wird es jedoch überwiegend positiv aufgenommen. Gleiches gilt für die Dokumentation von 2 Player Productions, die den Entwicklungsprozess von Broken Age von Anfang bis Ende begleitet. Wer mal reinschauen will: Seit dem 03. März 2015 ist der 20-teilige Film auf YouTube komplett kostenlos erhältlich.



Foto vom Double Fine Summer Picnic aus dem Jahr 2019 – dann kam Corona. Spätestens 2022 dürfte das Studio diese Tradition jedoch fortsetzen. (Quelle: Double Fine Productions)

Schafers Remaster-Leidenschaft

Schafer war schon immer sehr daran interessiert, die Lizenzen zu den von ihm entwickelten Spielen zu besitzen. Entsprechend wundert es auch nicht, dass er ab Oktober 2012 – The Walt Disney Company hatte gerade erst Lucasfilm für vier Milliarden Dollar aufgekauft – Verhandlungen mit den Lizenzinhabern von drei seiner Retro-Hits führt. Die Gespräche sind langwierig und zäh, tragen aber Früchte, sichern Schafer die Rechte an Day of the Tentacle, Full Throttle und Grim Fandango und resultieren in jeweils eigenen Remaster-Versionen, die alle dem Muster der The Secret of Monkey Island: Special Edition von 2009 folgen. Will heißen: Double Fine peppt die komplette audiovisuelle Präsentation auf, optimiert die Technik und ermöglicht Spielern, auf Knopfdruck zwischen alter und neuer Grafik zu wechseln. Darüber hinaus spendiert man dem Gesamtpaket spannende Entwicklerkommentare sowie zahlreiche Konzeptgrafiken. 2015 (Grim Fandango Remastered), 2016 (Day of the Tentacle Remastered) und 2017 (Full Throttle Remastered) erscheinen so gleich drei überaus gelungene Adventure-Neuauflagen.

Neben den Remaster-Versionen forciert Schafer in dieser Zeit außerdem gleich mehrere andere Projekte, allen voran das Thema Crowdfunding. Schafer wird Mitglied im Beratungsgremium von fig.co – eine Online-Plattform, die sein ehemaliger Mitarbeiter Justin Bailey zusammen mit Bob Ippolito im August 2015 startet – und bringt eine Kickstarter-Kampagne für Psychonauts 2 ins Rollen. Clever: Noch während diese anläuft, wird Psychonauts in the Rhombus of Ruin für PlayStation VR angekündigt – ein charmantes, knapp zwei- bis dreistündiges VR-Abenteuer, das Schafer als Bindeglied zwischen dem ersten und dem zweiten Teil konzipiert.

Schaferstündchen mit Microsoft

Während Psychonauts in the Rhombus of Ruin tatsächlich wie geplant am 21. Februar 2017 erscheint, vergeht im Falle von Psychonauts 2 noch weitaus mehr Zeit als angenommen. Hauptgrund hierfür: Double Fine fehlt noch immer die finanzielle Stabilität, die nötig wäre, das Millionenprojekt zu stemmen. Schafer selbst löst die schier unmögliche Herausforderung schließlich, indem er einer Übernahme seitens Microsoft zustimmt und Double Fine Productions pünktlich zur E3 2019 zu einem Teil der Xbox Game Studios macht.

„Glaubt es mir oder nicht, aber das nächste Kapitel wird unser bisher aufregendstes", kommentiert Schafer (https://www.youtube.com/watch?v=uR9yKz2C3dY) den Deal wenig später auf dem offiziellen YouTube-Kanal von Double Fine. Liest man die dortigen Kommentare von Fans, scheinen auch diese den Schritt größtenteils zu begrüßen. Nicht zuletzt, weil Double Fine bereits getroffene Versprechen plattformübergreifend einhalten darf und sich auch sonst nichts Grundlegendes im Studio ändern soll.

Stand heute ist Double Fine in der Tat besser aufgestellt denn je. Das mit Bandai Namco vereinbarte Rad – ein Rogue-like aus der Iso-Perspektive – erschien wie geplant am 20. August 2019, Psychonauts 2 kassierte eine Traumwertung nach der anderen und Tim Schafer wirkt in aktuelleren Videointerviews tiefenentspannt. Was er und sein Team als nächstes aushecken, wollte er indes noch nicht verraten. Durch die finanzielle Rückendeckung seitens Microsoft sind jedoch sowohl Brütal Legend 2 (Zitat Schafer: „Irgendwann werden wir das Spiel machen!"), Full Throttle 2 (Konzepte gab es schon) als auch ein Day of the Tentacle 2 (würde Schafer sehr gerne umsetzen) keinesfalls unwahrscheinlich.



Psychonauts 2 stürmte am 25. August 2021 auf den Markt und ist – bedingt durch die Übernahme von Double Fine durch Microsoft – natürlich auch Teil des Game Pass. Mit einem Metacritic-Schnitt von 89 von 100 Punkten kann es seinen Vorgänger wertungstechnisch knapp überflügeln. (Quelle: Double Fine Productions)

```
d

YOU ARE IN A DIRTY BROKEN PASSAGE.  TO THE EAST IS A CRAWL.  TO THE
WEST IS A LARGE PASSAGE.  ABOVE YOU IS A HOLE TO ANOTHER PASSAGE.

bedquilt

YOU ARE IN BEDQUILT, A LONG EAST/WEST PASSAGE WITH HOLES EVERYWHERE.
TO EXPLORE AT RANDOM SELECT NORTH, SOUTH, UP, OR DOWN.

slab

YOU ARE IN A LARGE LOW CIRCULAR CHAMBER WHOSE FLOOR IS AN IMMENSE SLAB
FALLEN FROM THE CEILING (SLAB ROOM).  EAST AND WEST THERE ONCE WERE
LARGE PASSAGES, BUT THEY ARE NOW FILLED WITH BOULDERS.  LOW SMALL
PASSAGES GO NORTH AND SOUTH, AND THE SOUTH ONE QUICKLY BENDS WEST
AROUND THE BOULDERS.

s

YOU ARE AT THE WEST END OF THE TWOPIT RO
THE WALL ABOVE THE PIT AT THIS END OF TH
```

Das Schatzsuche-Abenteuer Adventure von 1976 ist schuld daran, dass unsere Köpfe seit 45 Jahren rauchen – egal, ob wir knackig-motivierende Rätsel lösen oder wutschnaubend frustriert über hanebüchene Lösungswege schimpfen. (Quelle: Kevin Black / Medienagentur plasma)

```
Joe's Bar

The place: Uppe
you don't ask for brand names. All you know is that your fifth one tasted as
bad as the first.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS
Infocom interactive fiction -- a racy space-age spoof
Copyright (c) 1986 by Infocom, Inc. All rights reserved.
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS is a trademark of Infocom, Inc.
Release 59 / Serial number 860730

Joe's Bar
   An undistinguished bar, yet the social center of Upper Sandusky. The front
door is almost lost amidst the hazy maze of neon that shrouds the grimy glass
of the south wall. Doors marked "Ladies" and "Gents" lead, respectively,
northeast and northwest.
   You feel an urge.

>
```

Der Spieler entscheidet im Text-Adventure Leather Goddesses of Phobos (1986) das Geschlecht seines Charakters, indem er entweder die Männer- oder die Frauentoilette betritt. (Quelle: Infocom / Medienagentur plasma)



The Guild of Thieves zählte anno 1987 zu den grafisch schönsten Spielen, die für Atari ST und Commodore Amiga erhältlich waren. (Quelle: Magnetic Scrolls / Medienagentur plasma)

Die Geschichte der Adventures: **Von Adventure bis Röki**

Kein Genre ist so oft gestorben und wieder auferstanden wie das der klassischen Adventures. Es hat die Welt der Computerspiele von Anfang an geprägt und bis heute Spuren hinterlassen. In unserem Report blicken wir auf 45 Jahre voller Abenteuer und Rätselspaß zurück.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Stellt man Leuten die Frage, warum sie digitale Spiele mögen, dann bekommt man immer häufiger die Antwort: „Weil ich eine gute Geschichte erleben möchte." Umso paradoxer klingt es, dass ausgerechnet Adventures als nahezu ausgestorben gelten. Schließlich gibt es kein anderes Genre, das derart früh einen so großen Wert auf eine ausgefeilte Story gelegt hat. Deshalb müssen wir auch für die folgende Geschichtsstunde weit in die Vergangenheit reisen und in eine Zeit zurückkehren, in der nur wenige Menschen einen Computer besessen haben.

Am Anfang war ... viel Text!

Der Startschuss fiel im Jahr 1976, als der US-Informatiker William Crowther seine Freizeit mit dem Programmieren eines Computers vom Typ DEC PDP-10 verbrachte. Darauf entwickelte er Adventure oder schlicht „Advent" genannt – der Minirechner ließ nicht mehr als sechs Zeichen pro Dateiname zu.

Das Ziel des Spiels war simpel: Erforsche eine Höhle nach Schätzen! Allerdings steuerte man keine Figur über den Monitor, sondern musste seitenweise Texte lesen. Diese beschrieben in kurzen Sätzen die Umgebung, während der Spieler mit Befehlseingaben wie „Go West" (gehe nach Westen) oder „Get Axe" (nimm die Axt) agierte. Fertig war das erste Text-Adventure der Welt.

Adventure wurde bis 1977 stetig erweitert, wobei zwischendurch der Programmierer Don Woods die Hauptarbeit übernahm. Weil es zu dem Zeitpunkt keinen Markt für Computerspiele gab, verdienten sowohl er als auch Crowther keinen Cent an dem Hobbyprojekt. Beide erhielten erst Jahre später einen Obolus von der Firma The Software Toolworks, die 1981 eine offizielle Adaption unter dem Namen The Original Adventure veröffentlichte.

Geschichten wie aus Büchern

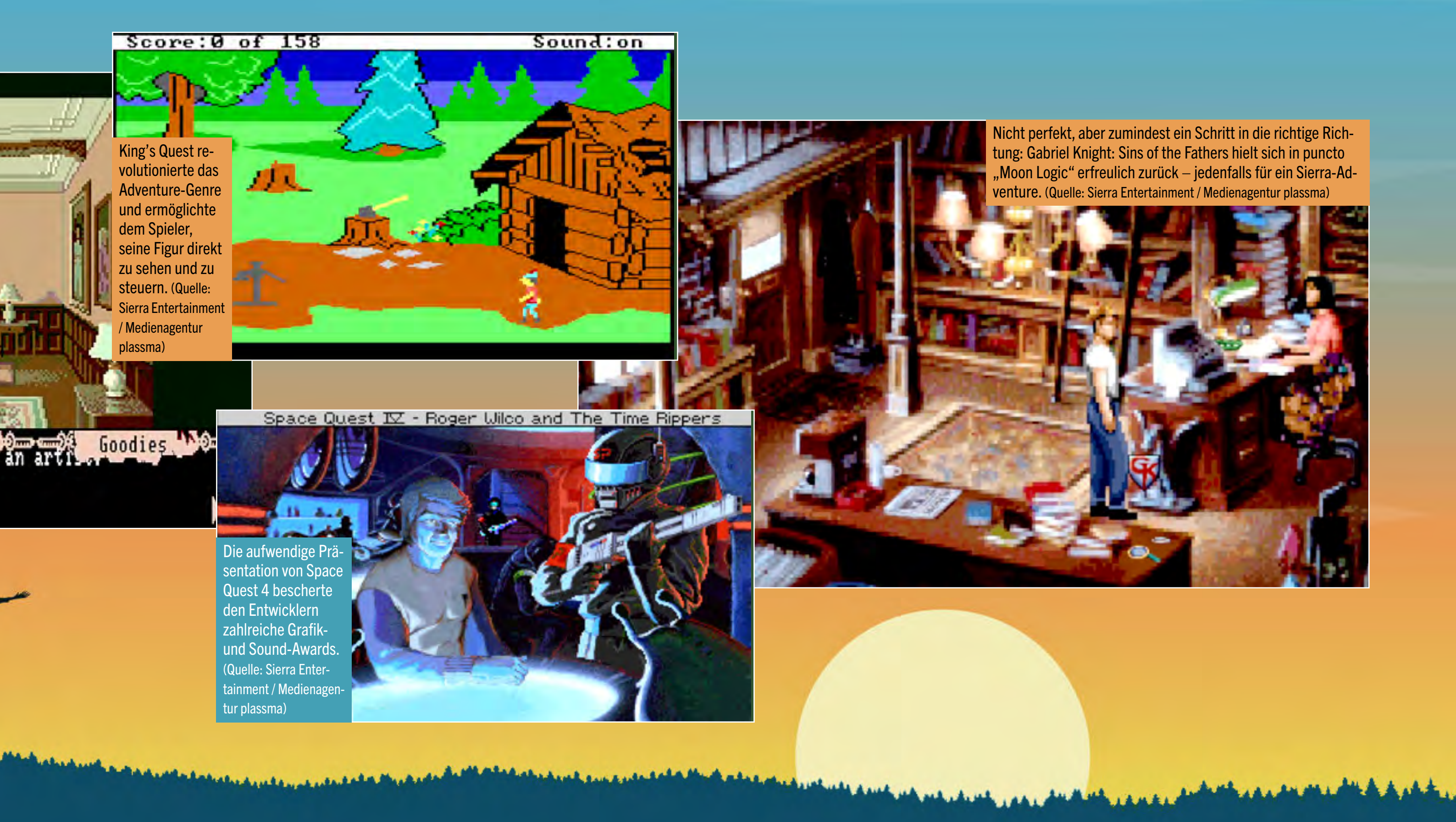
Ungeachtet dessen war Adventure eine wichtige Inspirationsquelle für mehrere Entwickler, die wiederum



Labyrinth von Lucasfilm Games (1986) wirkt im Nachhinein wie der Prototyp des ein Jahr später folgenden Maniac Mansion. (Quelle: LucasArts / Medienagentur plasma)

Wenn ihr in eurem Leben nur ein Adventure spielen wollt, dann empfehlen wir nach wie vor The Secret of Monkey Island. Wo sonst könnt ihr Schwertkampfmeister werden, indem ihr die richtigen Beleidigungen lernt? (Quelle: LucasArts / Medienagentur plasma)

Bild: baldion, 123RF.com



King's Quest revolutionierte das Adventure-Genre und ermöglichte dem Spieler, seine Figur direkt zu sehen und zu steuern. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma)

Nicht perfekt, aber zumindest ein Schritt in die richtige Richtung: Gabriel Knight: Sins of the Fathers hielt sich in puncto „Moon Logic" erfreulich zurück – jedenfalls für ein Sierra-Adventure. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma)

Die aufwendige Präsentation von Space Quest 4 bescherte den Entwicklern zahlreiche Grafik- und Sound-Awards. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma)

das Genre entscheidend prägen sollten. Den Anfang machte der US-Entwickler Scott Adams: Er konzipierte innerhalb von sieben Jahren gleich 14 Adventures und versetzte den Spieler unter anderem mit Pirate Adventure (1978) auf eine Karibikinsel oder in The Count (1979) nach Transsylvanien.

Adams konnte allerdings das Flair von Adventure nur kopieren und nicht verstärken. Das gelang erstmals der legendären Adventure-Schmiede Infocom, deren Einstandswerk Zork: The Great Underground Empire – Part I (1980) bis heute zu den Meilensteinen des Genres zählt.

Die Ur-Version von Zork entstand ebenfalls auf einem DEC PDP-10. Sie war so umfangreich, dass Infocom die Verkaufsversion dreiteilen musste. Zork schickte den Spieler genau wie das Vorbild Adventure auf die Suche nach Schätzen, in diesem Fall 20 an der Zahl. Jedoch waren die Texte plastischer geschrieben, die Rätsel logischer durchdacht und der Parser, der die eingetippten Befehle korrekt interpretieren musste, deutlich komplexer.

Infocom mauserte sich schnell zu einem verlässlichen Adventure-Lieferanten, der vor allem dank Designer Steve Meretzky einen Klassiker nach dem anderen schuf. Besonders bemerkenswert war die enorme Vielschichtigkeit der Geschichten der Infocom-Werke: So musste man in Deadline (1982) einen Kriminalfall lösen, in Trinity (1987) mittels Zeitreise den Bau der Atombombe verhindern oder sich in Bureaucracy (1987) – der Name sagt es schon – mit den Tücken der Bürokratie herumschlagen. Mit The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (1984) gelang dem US-Unternehmen in Zusammenarbeit mit Autor Douglas Adams eine brillante Adaption des Science-Fiction-Romans, wohingegen sich das dystopische A Mind Forever Voyaging (1985) ansatzweise wie der Prototyp eines Open-World-Spiels anfühlte.

Das beste Beispiel für die Besonderheiten von Text-Adventures ist jedoch Steve Meretzkys Leather Goddesses of Phobos (1986). Folgendes Rätsel aus dem Spiel unterstreicht dies: Der Spieler traf im Spiel auf König Mitre, der mit einem Fluch belegt war. So verwandelte sich jede Person, der er die Hand schüttelte, in einen „angle" (auf Deutsch „Winkel") – darunter seine eigene Tochter. An einer anderen Stelle erhielt der Spieler eine „untangling creme" (Entfaltungscreme) und einen „TEE-Remover" (T-Entferner). Man musste nun den T-Entferner mit der Entfaltungscreme benutzen, woraufhin diese im wahrsten Sinne des Wortes um ihr „t" beraubt und zu einer „unangling cream" (Entwinkelungscreme) wurde. Und dann konnte man die in einen Winkel verwandelte Prinzessin im wahrsten Sinne des Wortes „ent-winkeln"!

Eine weitere Stärke von Infocom-Spielen war die Detailbesessenheit der Macher, weshalb der

Myst ist im Grunde ein gutes Spiel und trägt keine direkte Schuld am Tod des Genres. Schließlich konnte niemand ahnen, dass zahlreiche schreckliche Nachahmer folgen und den guten Ruf der Adventures ruinieren würden. (Quelle: Cyan Worlds / Medienagentur plassma)

Zork: Nemesis (19996) war ein kleines Wunder: Es hatte abseits von ein paar Namen überhaupt nichts mit den Text-Adventures von Infocom gemeinsam und gehörte dank des fantastisch gestalteten Settings sowie einer erstklassigen Präsentation trotzdem zu den besten Render-Adventures. (Quelle: Zombie Studios / Medienagentur plassma)



Die Rätsel in Baphomets Fluch waren im Vergleich zu Lucas-Arts-Spielen eher Durchschnittsware. Dennoch begeisterte das Abenteuer dank zeitloser Comicgrafik und einer spannend geschrieben Story. (Quelle: Revolution Software / Medienagentur plassma)

Mit Phantasmagoria versuchte Sierra On-Line, 1995 auf den Multimedia-Zug aufzuspringen, verzockte sich jedoch dank laienhafter Inszenierung und konnte mangels Atmosphäre nicht die altbekannten Defizite beim Rätseldesign kaschieren. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma)

Spieler auch auf vermeintlich unsinnige Aktionen eine logische Reaktion erhielt. Wer beispielsweise den T-Entferner mit einem „tray“ (Aschenbecher) benutzte, der hatte plötzlich einen Zweitklässler namens Ray im Inventar …

Leider war der Erfolg von Infocom nicht von Dauer. Dies lag zum einen am Missmanagement der Firma, die sich mit dem Verkauf von Unternehmenssoftware ein zweites Standbein aufbauen wollte und dabei in die Pleite wirtschaftete. Zum anderen wurden Text-Adventures innerhalb weniger Jahre schlicht und ergreifend zum Nischenprodukt.

Andere Entwickler versuchten, die Textwüsten mit grafischen Standbildern aufzulockern. In dieser Hinsicht galt insbesondere der britische Hersteller Magnetic Scrolls als ein Meister seines Fachs: Dessen Top-Titel wie The Guild of Thieves (1987) oder Wonderland (1990) offenbarten herrlich anzusehende Pixelprachten.

Nachdem Infocom Mitte 1989 tatsächlich seine Pforten schließen musste, sammelten sich einige der ehemaligen Mitarbeiter hinter Legend Entertainment. Sie versuchten, das Genre mit Hilfe moderner Benutzerführung am Leben zu erhalten, indem der Spieler seine Befehle aus Wortlisten heraussuchte. Allerdings hatte sich zu diesem Zeitpunkt längst eine neue Form der Adventures durchgesetzt, die Ende der 1980er-Jahre unaufhaltsam zu sein schien.

Als die Adventures laufen lernten

Wir drehen die Zeit zurück in die frühen 80er: Roberta Williams, ebenfalls ein Fan von William Crowthers Adventure, schrieb zunächst einige eher mäßig spannende Text-Adventures, die ihr Ehemann Ken Williams unter dem Label Sierra On-Line (ab 2002 Sierra Entertainment) veröffentlichte. Dem Ehepaar gelang erst 1984 der Durchbruch, als es mit King’s Quest das erste Grafik-Adventure auf den Markt brachte. Als Szenario diente eine mittelalterliche Märchenwelt, in der man als Ritter Graham allerlei Objekte sammelte und Rätsel löste. Der Clou: Man konnte den Charakter wie in einem Actionspiel sehen und ihn mit den Cursor-Tasten durch eine gezeichnete Landschaft steuern. Texte gab es nur in Form von Dialogen und Situationsbeschreibungen; Befehle musste der Spieler nach wie vor eintippen.

King’s Quest 1 schlug ein wie eine Bombe und sorgte ähnlich wie Zork für einen neuen Adventure-Boom. Sierra selbst entwickelte gleich mehrere Serien, die rasch zum Kult wurden: So durchlebte man in Space Quest (ab 1986) eine Science-Fiction-Parodie, übernahm in Leisure Suit Larry (ab 1987) die Rolle eines hormongetriebenen Schwerenöters oder wurde in Police Quest (ab 1987) zum Ermittler.

Der große Pluspunkt der Sierra-Spiele war ihre einzigartige Atmosphäre, die sich im Gegensatz zu den Text-Adventures immer weiterentwickelte und sich dem Fortschritt der Technik anpasste. So glänzte King’s Quest 4 (1988) mit einem orchesterähnlichen Soundtrack – vor allem, wenn man ein teures Roland-MT-32-Modul an den PC anschloss. Space Quest 4 (1991) zählte dank handgezeichneter Grafiken zu den schönsten Spielen seiner Zeit und das Mystik-Adventure Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993) begeisterte mit seiner exzellenten Erzählstruktur.

Andererseits war Sierra berüchtigt für seine unbarmherzige Rätselphilosophie, die dem Spieler abenteuerlich konstruierte Lösungen abverlangte. In King’s Quest musste man beispielsweise den Namen eines Männchen erraten, das bewusst an Rumpelstilzchen aus Grimms Märchenwelt erinnerte. Der Spieler sollte zudem rückwärts denken, aber nicht einfach von hinten nach vorne schreiben. Stattdessen musste man das komplette Alphabet umkehren und jeden Buchstaben neu zuordnen, um auf „Ifnkovhgroghprm“ zu kommen!

Solche Rätsel, deren Logik nur schwer nachvollziehbar waren, bezeichnete der Adventure-Fan als „Moon Logic“. Genauso hasste er plötzliche Todesfallen, die ihn ohne Vorwarnung ermordeten oder unfaire Action-Sequenzen wie jene im vom Science-Fiction-Kultfilm Blade Runner inspirierten Manhun-



Grim Fandango: Zu seiner Zeit ein verkannter Geniestreich, bei dem Kritiker zu sehr auf die ungewöhnliche Steuerung schielten und Käufer vom bizarren Szenario abgeschreckt waren. (Quelle: LucasArts / Medienagentur plassma)

ter: New York (1988). Überhaupt wurde das Genre zunehmend von Ärgernissen geplagt, die entweder die Spieldauer künstlich verlängern oder die Käuferschicht von Adventures vergrößern sollte. Unterm Strich vergraulten die Entwickler mit solchen Mitteln jedoch nur ihre eigenen Fans.



Alles andere als Müll: Besonders der zweite Teil von Deponia garnierte dem Spieler zahlreiche Rätsel, die gleichermaßen brillant durchdacht und erfreulich innovativ waren. (Quelle: Daedalic Entertainment / Medienagentur plassma)

Fairness dank Logik

Parallel zu Sierra stieg mit Lucasfilm Games (seit 1991 LucasArts) ein weiter Branchenriese auf, der jedoch einen etwas anderen Ansatz verfolgte. Allen voran wollte das US-Unternehmen Spiele gestalten, die sich wie Filme anfühlten. Passend dazu schlugen die Kalifornier gleich mit ihrem ersten Adventure namens Labyrinth (1986) eine optimale Brücke zum gleichnamigen Fantasy-Kinohit mit David Bowie.

Das Spiel begann wie ein Text-Adventure von Infocom, bis der eigene Charakter aus der hiesigen Realität in die Welt von Labyrinth gesaugt wurde. Im Zuge dessen sah man seine Figur plötzlich wie in King's Quest aus der Seitenperspektive und musste sie fortan mit dem Joystick lenken. Der Entwickler verzichtete obendrein völlig auf Texte und setzte sogar auf eine Befehlsliste, die der Spieler komfortabel durchscrollen konnte.

Labyrinth war zugegebenermaßen nicht besonders ausgereift – es gab praktisch keine Dialoge und die meisten Rätsel vertrauten auf stupide Trial-&-Error-Lösungen. Jedoch konnte Lucasfilm Games viele dieser Kinderkrankheiten bereits ein Jahr später mit dem brillanten Maniac Mansion beseitigen und aus dem Stand heraus einen All-Time-Classic schreiben.

In Maniac Mansion verzichteten die Programmierer weitgehend auf unfaire Spielsituationen – egal, ob in Form von schwer nachvollziehbaren Rätseln oder dem Stranden in einer Sackgasse, nur weil man zu einem bestimmten Zeitpunkt ein bestimmtes Objekt übersehen hatte. Dafür steuerte der Spieler drei Charaktere gleichzeitig, um die junge Sandy aus den Klauen des durchgeknallten Dr. Fred Edison zu befreien. Das Zusammenspiel des Trios sorgte für vergleichsweise komplexe Rätsel, in denen beispielsweise der eine Charakter einen Steinkopf drucken musste und der andere durch die nun offenstehende Geheimtür huschen konnte.

Die Geschichte werteten die Entwickler durch die Einführung von Zwischensequenzen auf, die es in einer solchen Form nie zuvor gegeben hatte und auf die der Spieler teilweise reagieren musste. An einem bestimmten Zeitpunkt läutete etwa die Türklingel, weil ein Postbote ein Paket ablieferte. Anschließend sah man, wie Ed Edison sein Zimmer verließ und es entgegennehmen wollte. Man selbst konnte ihm jedoch zuvorkommen und sich das Paket selbst unter den Nagel reißen.

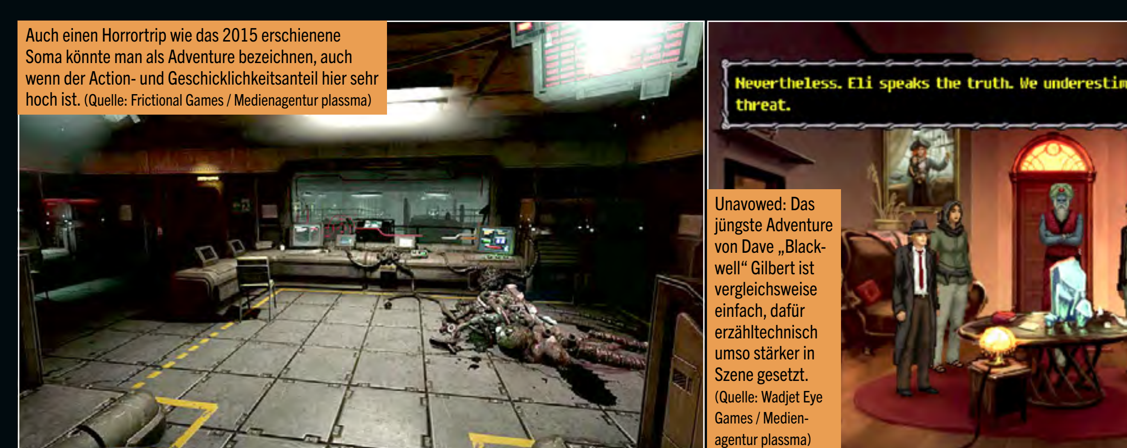
Maniac Mansion war kommerziell zwar nicht so erfolgreich wie die Sierra-Spiele, jedoch insbesondere hier in Deutschland sehr beliebt – nicht zuletzt dank der liebevollen Übersetzung des ehemaligen Spielejournalisten Boris Schneider-Johne.

Nach Maniac Mansion erschien fast jedes Jahr ein neuer Adventure-Hit von Lucasfilm Games, der reihenweise Preise abräumte und in dem der Entwickler viel Wert auf Humor und Rätsellogik legte. Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988) ließ den Spieler als Boulevardreporter durch die ganze Welt reisen, Indiana Jones and the Last Crusade (1989) sowie Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) begeisterten mit völlig unterschiedlichen Lösungswegen und Day of the Tentacle (1993) entpuppte sich als die beste Maniac-Mansion-Fortsetzung, die sich ein Fan erhoffen konnte.

Über all dem thronte eine Adventure-Reihe, die jeder kulturell interessierte Spieler einmal in seinem Leben gespielt haben muss: The Secret of Monkey Island (1990) war unfassbar witzig, beginnend mit dem herrlich bescheuerten Namen des Protagonisten Guybrush Threepwood und endend mit den bescheuertsten und zugleich nachvollziehbarsten Rätseln diesseits der Milchstraße. Der Nachfolger Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991) war zwar eine Spur zu knifflig und deshalb für Einsteiger weniger gut geeignet, dafür dem Erstling technisch in jeglicher Hinsicht überlegen. Und auch das erst 1997 veröffentlichte The Curse of Monkey Island überraschte trotz neuem Director mit famoser Comicgrafik und herrlichem Spielwitz.

Der Multimedia-Fluch

Gleichwohl kaum jemand die hohe Qualität der LucasArts-Spiele anzweifelte, hielten sie nicht den langsamen Zerfall des Genres auf. In den 1990er-Jahren blitzten zwar vereinzelte Highlights wie Simon the Sorcerer (1993) von Adventure Soft oder Toonstruck (1996) von Burst Studios auf. Doch allgemein hatte die Konkurrenz große Schwierigkeiten, die Brillanz der LucasArts-Werke zu kopieren oder gar zu toppen. Selbst das von vielen Fans



Auch einen Horrortrip wie das 2015 erschienene Soma könnte man als Adventure bezeichnen, auch wenn der Action- und Geschicklichkeitsanteil hier sehr hoch ist. (Quelle: Frictional Games / Medienagentur plassma)

Unavowed: Das jüngste Adventure von Dave „Blackwell" Gilbert ist vergleichsweise einfach, dafür erzähltechnisch umso stärker in Szene gesetzt. (Quelle: Wadjet Eye Games / Medienagentur plassma)

gefeierte Baphomets Fluch (1996) aus dem Hause Revolution Software verlor sich etwas im Erzählen seiner spannenden Geschichte und vergaß zwischendurch die Rätsel, was sich bei den Fortsetzungen noch weiter verschlimmerte.

Zudem betrat 1993 mit Myst eine komplette neue Genre-Form die Bühne: die Render-Adventures. Die Bezeichnung beruhte auf der Grafik, die den Spieler durch Dutzende von vorgerenderten Bildern schickte. Passender wäre die Bezeichnung „Ego-Adventure“, weil man das gesamte Spiel aus der Ich-Perspektive betrachtete. Des Weiteren traf man in solchen Spielen selten andere Charaktere und musste stattdessen reihenweise kryptische Maschinen bedienen, ohne deren Anleitung zu kennen.

Myst war enorm erfolgreich und galt bis 2002 sogar als das meistverkaufte Computerspiel der Welt. Es zählte zudem zu den ersten Hits, die aufgrund ihrer komplexen Grafik auf das CD-Medium angewiesen waren. Deshalb wollten viele andere Entwickler auf den gleichen Zug aufspringen, verloren sich dabei jedoch in spielerisch seichten Multimedia-Erlebnissen.

Das Paradoxe an der Sache: Obwohl die meisten Myst-Nachahmer mehr schlecht als recht waren (mit der löblichen Ausnahme des Zork-Revivals von Activision), verkauften sie sich dank des Multimedia-Hypes besser als die klassischen Abenteuerspiele von Sierra und LucasArts. Das wiederum nötigte die beiden Altmeister, aus ihrer vertrauten Umgebung herauszubrechen und für das Horror-Adventure Phantasmagoria (1995) mit echten Schauspielern zu drehen oder Full Throttle (1995) als Comicfilm zum Mitspielen zu konzipieren. Ersteres spaltete aufgrund seiner Laiendarsteller die Gemüter, Letzteres erhielt dank exzellenter Atmosphäre viel Lob und gleichzeitig Tadel wegen der auf ein Minimum reduzierten Rätseldichte.

Langfristig erwies sich der Hype jedoch als heiße Luft; viele Entwickler schielten zu sehr auf Marktanalysen und vergraulten damit immer mehr Adventure-Fans. Der letzte Sargnagel erfolgte mit Grim Fandango (1998) – und könnte kaum tragischer sein: Die bizarre Saga rund um ein Leben nach dem Tod wird dank einmaligem Szenario sowie schillernden Charakteren als eines der besten Adventures aller Zeiten bezeichnet. Trotzdem sorgte Entwickler LucasArts für unnötigen Groll, denn er tauschte die beliebte Point-'n'-Click-Mechanik gegen eine schwerfällige Tank-Steuerung à la Resident Evil aus und wollte somit krampfhaft einen Bezug zu kommerziell erfolgreichen Action-Adventures herstellen. Der Plan ging jedoch nicht auf, und das Spiel floppte an der Kasse. Anschließend veröffentlichte LucasArts mit Flucht von Monkey Island (2000) nur noch ein weiteres Adventure, konnte mit dem vierten Monkey-Island-Teil jedoch auch nicht an die alten Glanzzeiten anknüpfen. Der Wechsel zu 2,5D-Grafik und Tastatur- beziehungsweise Gamepad-Steuerung kam bei den meisten Spielern nicht sonderlich gut an.

Weil sich zudem Sierra mit ihrem komplett auf 3D getrimmten Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999) völlig verzettelte und Blizzard sein von vielen Spielern herbeigesehntes Warcraft Adventures kurz vor Fertigstellung einstampfte, stand das Genre zur Jahrtausendwende vor einem irreparablen Scherbenhaufen.

Was man auch nicht vergessen darf: Zum gleichen Zeitpunkt erhielt der Story-Aspekt in anderen Spielen immer mehr Gewicht – eine Entwicklung, die man gut anhand der Half-Life- und Grand-Theft-Auto-Spiele sehen kann. Damit hatte das Genre auf einen Schlag seine Existenzgrundlagen verloren: Einerseits brauchte man kein Adventure mehr, um eine gute Geschichte zu erleben. Andererseits galten klassische Rätsel als verpönt, weil viele von den schlechten Beispielen abgeschreckt waren.

Auferstanden von den Toten

Danach sollte es ein Weilchen dauern, bis das Adventure-Genre wieder Aufwind erhielt. Den haben wir vor allem den fanatischen Fans der Sierra- und LucasArts-Klassiker zu verdanken, die inzwischen ihre eigenen Point-'n'-Click-Hits kreierten. Dazu zählten die Runaway-Trilogie aus Spanien (ab 2001), die Gabriel-Knight-Hommage Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele (2003) oder das aus Deutschland stammende Geheimakte Tunguska (2006).

All diese Spiele waren beileibe nicht perfekt, aber spürbar voller Leidenschaft. Überdies etablierten sie Stück für Stück sinnvolle Komfortfeatures, um Einsteigern unter die Arme zu greifen und Profis weiterhin bei der Stange zu halten. Recht schnell zum Standard wurde beispielsweise die Hotspot-Funktion, die erstmals in Simon the Sorcerer 2 (1995) zu sehen war und per Tastendruck alle anklickbaren Objekte auf einen Blick anzeigte.

Mitte der 2000er-Jahre blühte der Adventure-Markt noch einmal auf, was vor allem drei Herstellern zu verdanken war. Ganz vorne stand Telltale Games, deren Entstehungsgeschichte jener von Legend Entertainment ähnelte – die Belegschaft bestand aus ehemaligen LucasArts-Mitarbeitern wie Dave „Day of the Tentacle“ Grossman. Der US-Entwickler konzipierte keine klassisch-umfangreichen Spiele, die man in einem Rutsch durchspielen sollte, sondern Mini-Adventures im Episodenformat, die im Laufe eines Jahres eine ganze Staffel bildeten.

Zu den Telltale-Highlights gehörten die Sam-&-Max-Trilogie (ab 2006), die überraschend gelungene Fortsetzung der Zurück-in-die-Zukunft-Filme (2010) und natürlich The Walking Dead (2012). Allerdings sorgte der Zombie-Hit für eine Kehrtwende, aufgrund derer sich Telltale langfristig vom klassischen Adventure-Genre entfernte und ins Lager der Interactive Novels abrutschte.

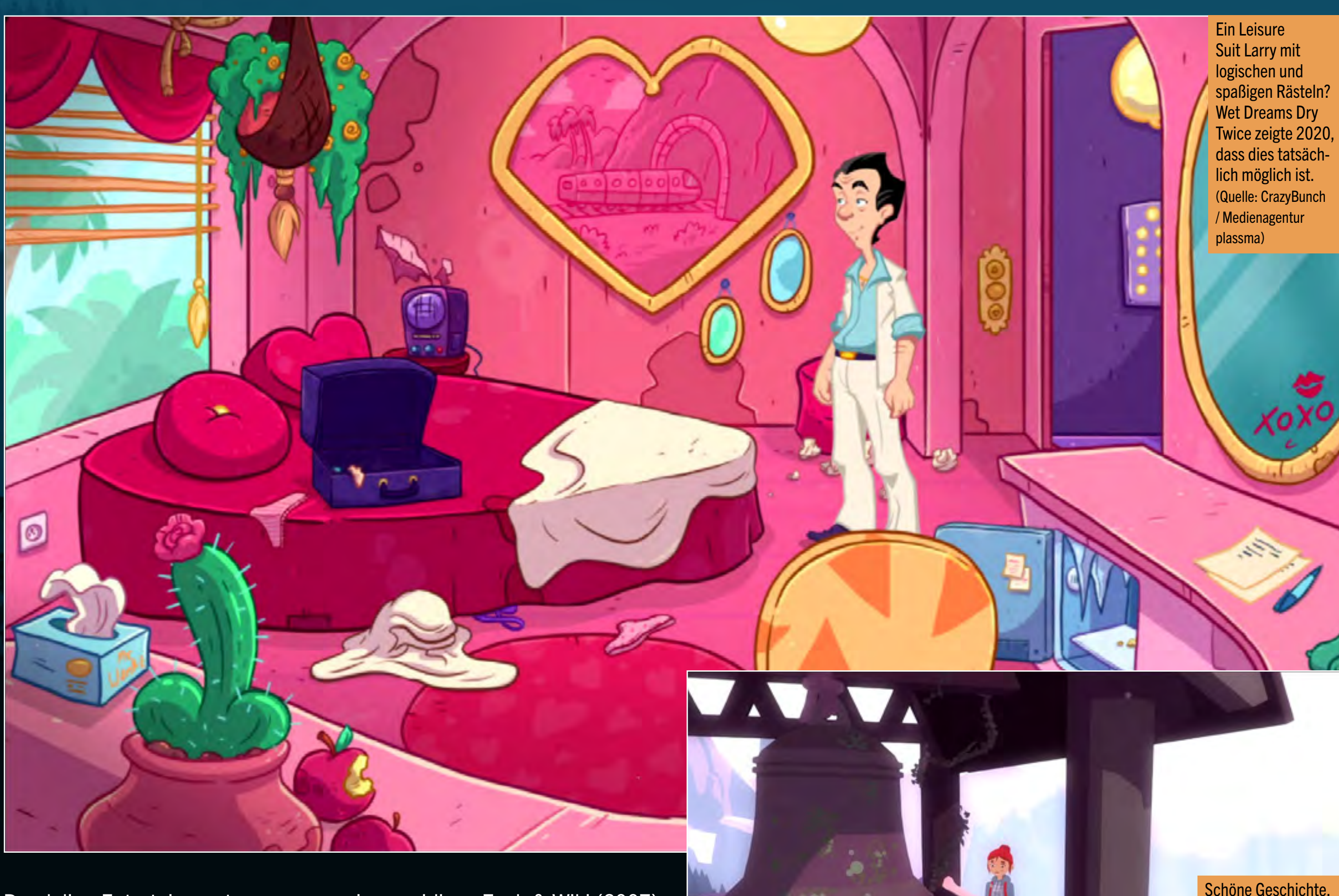
Deutlich weniger bekannt war Dave Gilbert mit seinem Studio Wadjet Eye Games, der als einer der ersten Indie-Entwickler überhaupt auf altmodische Pixelgrafik setzte und dessen Blackwell-Serie (ab 2006) bewusst an die frühen 1990er-Jahre erinnern sollte. Alle Produkte von Wadjet Eye waren thematisch sehr ernst und deckten in puncto Spieltiefe eine große Bandbreite ab – vom brutal schweren Resonance (2012) bis zum angenehm einfachen Unavowed (2018).

Und natürlich dürfen wir nicht die Glanzleistungen des deutschen Entwicklers und Publishers



Mit Pilz, Zweig und Feder durch die abstrakte Mikroskopwelt eines Baums spazieren: Das waren die typischen Abenteuer von Amanita Design, die euch bei Spielen wie Botanicula erwarteten. (Quelle: Amanita Design / Medienagentur plassma)

Thimbleweed Park von 2017 orientiert sich stark an Maniac Mansion und Zak McKracken, weshalb sich die drei Spiele zusammen wie eine inoffizielle Trilogie anfühlen. (Quelle: Terrible Toybox / Medienagentur plassma)



Ein Leisure Suit Larry mit logischen und spaßigen Rästeln? Wet Dreams Dry Twice zeigte 2020, dass dies tatsächlich möglich ist. (Quelle: CrazyBunch / Medienagentur plassma)

Schöne Geschichte, atmosphärische Musik, fachgerechte Grafik und kluge Rätsel: Röki ist ein durch und durch gelungenes Adventure. (Quelle: Polygon Treehouse / Medienagentur plassma)

Daedalic Entertainment vergessen, dessen Portfolio vor allem von den Werken von Jan „Deponia“ Müller-Michaelis und Kevin „Memoria“ Mentz profitierte. Ihre Spiele lebten vor allem von brillant geschriebenen Charakteren und herausfordernden sowie größtenteils fairen Rätseln.

Leider scheint sich gerade im Falle von Daedalic die Geschichte etwas zu sehr zu wiederholen: Zuerst verhob sich der Hersteller mit dem grafisch wunderschönen und entsprechend teuer produzierten Silence (2016), während es dem 3D-Adventure State of Mind (2018) an Charme fehlte. Und das auf dem gleichnamigen Buch basierende Die Säulen der Erde (2017) verkam gar zu einer interaktiven Erzählung. Die Konsequenz: Die Hamburger stellten das vielversprechende The Devil‘s Men ein, und aktuell ist kein klassisches Point-’n‘-Click-Adventure mehr in Sicht. Alle Hoffnung ruht nun wohl auf dem 2022 erscheinenden Action-Adventure Der Herr der Ringe: Gollum.

Der aktuelle Stand der Dinge: Es atmet … noch!

Somit steht das Genre wieder genau dort, wo es sich schon einmal Anfang der 2000er-Jahre befand: Es wirkt wie tot, insbesondere, wenn sich ein großer Hersteller wie Capcom daran versucht und ungeachtet der hochwertigen Qualität eines quirligen Zack & Wiki (2007) oder dem cleveren Ghost Trick: Phantom Detective (2010) finanzielle Bruchlandungen erleidet.

Trotzdem gibt sich das Genre nicht geschlagen und überrascht nun mit sporadischen Highlights aus der Indie-Szene, die möglichst aus der Norm ausbrechen. Das beweisen sämtliche Projekte von Amanita Design, deren skurrile Abenteuer von Samorost (2003) über Machinarium (2009) bis Botanicula (2012) an die Gobliiins-Trilogie von Coktel Vision erinnern, nahezu komplett auf Dialoge verzichten und stattdessen mit verspielten Animationen und lustigem Slapstick glänzen.

Dank Kickstarter versuchten ein paar der alten LuasArts-Größen, an die Erfolge ihrer alten Tage anzuknüpfen, siehe Broken Age (2015) von Tim Schafer und Thimbleweed Park (2017) von Ron Gilbert. Leisure Suit Larry erhielt mit Wet Dreams Don‘t Dry (2018) und Wet Dreams Dry Twice (2020) ein unerwartet gelungenes Reboot, dessen Rätsellogik zum Glück meilenweit von der Unfairness der Originalserie entfernt ist. Ähnliches gilt für King‘s Quest, wovon zwischen 2015 bis 2016 fünf Episoden im Stile der Telltale-Games erschienen sind, die nur so vor Liebe zur alten Serie strotzen.

Und auch wenn Render-Adventures niemanden mehr interessieren, so erschufen die Myst-Erfinder vor fünf Jahren mit Obduction ein weiteres Abenteuerspiel aus der Ego-Perspektive. Überhaupt scheint diese Form der Darstellung noch viel Potenzial zu haben, wenn man sich zum Beispiel den exzellenten Horrortrip Soma (2015) anschaut. Aber spätestens hier stellt sich eine ganz andere Frage: Ist das überhaupt noch ein Adventure à la Myst oder doch eher ein Action-Adventure wie Silent Hill?

Das gleiche Dilemma stellt sich beim bereits erwähnten The Walking Dead, dessen spielerischem Vorbild Heavy Rain (2010) und sämtlichen Walking-Simulatoren von Dear Esther (2012) über Gone Home (2013) bis What Remains of Edith Finch (2017): All diese Spiele könnte man im weitesten Sinne als Adventure bezeichnen, nur, dass die Macher hier auf Rätsel verzichten und einfach eine Geschichte erzählen. Und richtig kompliziert wird es in Fällen wie Lair of the Clockwork God oder There Is No Game: Wrong Dimension (beide 2020 erschienen), die ihr stereotypisches Adventure-Design hinter einem vermeintlichen Genre-Mix verstecken.

Deshalb möchten wir zum Abschluss unseres Reports auf einen echten Geheimtipp hinweisen, der unserer Meinung nach die Vorzüge all dieser unterschiedlichen Ausrichtungen gekonnt vereint: das herrlich liebevolle Röki (2020) vom britischen Indie-Studio Polygon Treehouse. Es hat den Charme einer modernen Visual-Novel-Erzählung und bietet Rätsel, die den Spagat zwischen klassischen Objekträtseln sowie leicht zugänglichen Denkspiel-Puzzles schafft. Somit kommt hier der Neuling gut voran, während sich der Veteran gefordert genug fühlt und der Kritiker sich über jede Innovation freut. Am Ende haben alle Parteien ihren Spaß – und darauf sollte es letztlich ankommen. Nicht zuletzt macht Röki Hoffnung, dass zumindest dank der Indie-Szene weiterhin Genre-Highlights erscheinen. So schnell sind Adventures eben doch nicht totzukriegen. ❑

DIE POST-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbrief-onkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte

Hallo liebes Crytek,
falls du gerade nichts zu tun hast: Mach doch mal einen Ego-Shooter oder ein Action-Rollenspiel über John Sinclair. Ich kenne den Geisterjäger aus den Romanheftchen der 80er, also aus einer Zeit, als Twix noch Raider und Handys noch Telefonzellen hießen. Ein Spiel dürfte aber auch junges Publikum locken. Immerhin schaffen es die modernen Hörspiele oft in die Charts. Bitte mach hinne, liebes Crytek, damit ich aufhören kann, zu weinen. Das geschieht immer wieder, wenn ich an das Adventure aus dem Jahr 1998 denke: John Sinclair Evil Attacks war ein Pixel gewordenes Waterloo. Du kannst das besser, Crytek. Danke im Voraus! **Harald Fränkel**

Fuck you, Klima!

Betrifft: Umweltschutz in der Gaming-Branche

Haltet bitte Politik aus eurer Seite raus, man möchte im Leben noch Bereiche und Hobbys haben, wo man von der SCHEISS REALITÄT abschalten kann. Niemand braucht PC-Spiele und euch zum Überleben. Eure Arbeit, euer Heft und die Webseite sind klimatechnisch schlecht. Ich möchte eure Dienste genießen und jeden Tag eure Webseite besuchen, aber unbeschwert. Wem Klimaschutz so wichtig ist, der sollte mit dem Zocken aufhören.

JohnGee

Wer kennt sie nicht, diese Todesangst, wenn ein PC-Games-Mitarbeiter mit einer Klaviersaite hinter dem Online-Nutzer steht und ihn zwingt, einen kostenlos verfügbaren Artikel zu lesen.

Widerspruch!

Betrifft: Test zu Deathloop („Ambitionierter, aber mutloser Genre-Mix“)

Wie kann etwas ambitioniert, aber dann wieder mutlos sein?

breakdancer071

Wenn ich morgens aufstehe, gehe ich ambitioniert ans Werk. Und dann öffne ich die erste Lesermail.

Grüße vom Murmeltier

Sehr geehrte Damen und Herren, ich hätte nicht gedacht, dass ich in so kurzer Abfolge wieder eine Mail an Sie schicke. Auch in dieser muss ich mich beschweren, da die Patzer immer grober und häufiger werden, und wir reden nicht mehr über kleine Rechtschreib- und/ oder Grammatikfehler. Schauen Sie sich den Artikel über Guardians of the Galaxy an: Ab Seite 13 wurden die Absätze der Subüberschrift „Im Schatten des großen Vorbilds“ dreimal in Folge abgedruckt. Wir reden über eineinhalb Seiten mit demselben, sich wiederholenden Inhalt. Werden die Artikel nicht mehr Korrektur gelesen? Mein Verständnis schwindet allmählich, und ich frage mich, wohin die PC Games qualitativ abdriftet. Mit der Hoffnung auf baldig eintretende Qualitätsverbesserung verbleibe ich Ihr treuer Leser

Marcel Schäfer

Wir bitten um Entschuldigung, das kommt nie mehr vor. Wir bitten um Entschuldigung, das kommt nie mehr vor. Wir bitten um Entschuldigung, das kommt nie mehr vor.

PC Games hilft

Hallo PC-Games-Team, ich habe ein Problem, und ich hoffe, dass ihr mir helfen könnt. Ich habe New World auf Steam gekauft und zwar als Vorbesteller, weil ich vorhatte, an der Beta teilzunehmen. Problem: Der Download war erst nach Ende der Beta fertig. Ich dachte: „Okay, was soll's – spielst du es halt nach Release!“ Ja, ich war so blöd! Im Anfänger-Gebiet lief das Spiel okay. Als ich ins nächste Gebiet kam, traten die technischen Probleme immer stärker auf. Das Spiel wurde unspielbar. Ich wollte es zurückgeben, wurde jedoch von Steam abgeschmettert, weil ich über zwölf Stunden Spielzeit und über einen Monat nach dem Erwerb des Spiels lag. Auf den Steam-Plattformen hieß es sinngemäß: „Wendet euch an Amazon!“ Das habe ich. Ergebnis:„Du hast es nicht bei Amazon bestellt, darum ist Steam zuständig!“ Auch der Versuch, beim Entwickler oder Publisher Hilfe zu bekommen, blieb erfolglos. Inzwischen bin ich entnervt, ich will das Spiel zurückgeben und mein Geld. Bitte, habt ihr einen Ratschlag?

Grüße, Christian Kloster

Sehr gerne: Johanniskraut soll ganz gut für die Nerven sein.

Die Länge zählt

Betrifft: Betrifft: Test zu Kena

Zehn Stunden Spielzeit ist nicht gerade lang für ein RPG.

PhalasSP

Völlig korrekt. Und jetzt atmen wir kollektiv auf, weil Kena gar kein Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure ist.

Prank-Versuch

Betrifft: Test zu Marvel's Guardians of the Galaxy

Ist Dolby Atmos mit an Bord?

ssj3rd

Als ob es im Marvel-Universum einen Charakter gäbe, der so einen bescheuerten Namen hat. Ich bin alt, aber nicht doof. Deine nächste Scherzfrage nach einem Sternenzerstörer-Kapitän namens General Midi kannste also steckenlassen.

PC Games hilft #2

Hallo PC-Games Team, ich wollte mir die PS-Now-App installieren. Leider bekomme ich immer die Fehlermeldung, dass mein Betriebssystem (Win 7 64 Bit) nicht kompatibel ist. Könnt ihr mir helfen? […]

Mit freundlichen Grüßen
Stefan Falk

Wahrscheinlich ist dein Betriebssystem (Win 7 64 Bit) nicht kompatibel.

Xena Habeck

Betrifft: Test zu Diablo 2 – Resurrected: „Ein Kniefall vor den Fans, im Guten wie im Schlechten“

Euren Kniefall habt ihr gemacht, indem ihr die supergelungene, diverse Charvielfalt wegdiskutiert, die nichts mit der Vorlage gemein hat. Ein Schwarzer in Paladin-Rüstung und kein Wort darüber? Eine Amazone, die mehr wie Habeck aussieht als Xena? Shame on you!

Nontrillionaer

Wie unsympathisch, chauvinistisch und rassistisch kann man rüberkommen?

Nontrillionaer: Ja.

(Der Paladin war übrigens schon im Urspiel schwarz.)

Wie Zelda, Alda?

Betrifft: Test zu Sable

Wie kommt ihr auf den hanebüchenen Vergleich mit Zelda? Weil ein entfernt ähnlicher Grafikstil verwendet wurde?

sardaykin

Weil die Entwickler immer wieder betonen, dass sie von Zelda inspiriert wurden. Lügen diese miesen Schweine etwa? Anzeige ist raus!

Fehlwertung # 1

Betrifft: Test zu New World

Nach 70 Stunden habe ich gelangweilt aufgehört. Dieses Spiel bietet bis auf die Grafik nichts, was es besser als andere Spiele macht. Story? Vielfalt an Gegnern oder Landschaften? Nein! Sich dauernd dieselben generierten Quests beim Fraktionshansel oder am Stadtboard holen, hat mich kuriert. Auch die NPC, die unterwegs rumstehen, bieten dieselbe Dumpfbacken Qualität an Quests. Die Hauptstory? Lachhaft. Das Game ist ein No-Brainer. […] Da spiele ich lieber weiter TESO, das ist in allen Belangen überlegen. NW ist für Spieler, die zwanghaft und ohne Story immer wieder dasselbe tun wollen. Die 8 von 10 Punkten sind ein Witz.

Kirkegard

Ganz lustig, Kirkegard. Wenn du als Stand-Up-Comedian bekannt werden willst, musst du aber dringend an deinem Aufbau arbeiten. Hau den Gag nicht gleich im ersten Satz raus.

Fehlwertung # 2

Betrifft: Test zu FIFA 22

7 Punkte sind noch zu viel, und für die PC-Version gäbe es bei mir nur eine 5.

Proesterchen

Jetzt musst du nur noch Spielejournalist werden, damit das jemanden interessiert.

Fehlwertung # 3

Betrifft: Test zu Life is Strange – True Colors

[…] Über Zahlenwertungen zu streiten, ist anstrengend. Aber […]

Falconer75

Ich unterbreche mal an dieser Stelle, wir wollen dich nicht stressen.

Fehlwertung # 4

Betrifft: Test zu Diablo 2 – Resurrected

Welche Wertung hätte das Spiel bekommen, wenn es nicht Diablo 2: Resurrected hieße, sondern Monsterschlächter 5?

Tsukasa

Das kann ich gerade nicht beantworten, unser zehnseitiger Dungeons-&-Dragons-Redaktions-Würfel braucht erst eine neue TÜV-Plakette.

Fehlwertung # 5

Betrifft: Test zu Marvel's Guardians of the Galaxy

Dieselbe Wertung wie die Crysis-Remastered-Trilogie, wird aber als tolles Spiel verkauft! Irgendwas stimmt bei euch beim besten Willen nicht.

Das sagt der TÜV auch immer. Mängelbericht wegen Würfelunwucht und so.

Fehlwertung # 6

Betrifft: Test zu Tales of Arise

Wenn so was eine 9/10 bekommt, muss man sich nicht wundern, dass Cyberpunk 2077 10/10 bekommt. Wie tief ist die Gamer-Landschaft (Magazine), die so etwas testet, nur wegen Geld, gesunken?

Batze

Ich möchte keine Betriebsgeheimnisse ausplaudern, aber dank der Bestechungsgelder findet sich in unserem Fuhrpark neben Bugattis, Maybachs und Koenigseggs auch ein Bathyscaph. Das ist ein sündteures, Spezial-Deep-Sea-U-Boot. Damit kann man verdammt tief sinken.

Fehlwertung # 7

Betrifft: Test zu New World

Und wieder muss man 10 bis 15% von der Wertung runternehmen und kommt so auf ein realistisches Ergebnis.

PingPangPong

Wir waren wie Verkehrsminister Andreas Scheuer schon immer gut im schlecht sein. Dass wir in einer Ausgabe jedes Spiel falsch bewertet haben, ist aber Rekord. Nun, die „Spenden" von EA & Co. fallen bisweilen halt recht üppig aus. Kürzlich musste ich sogar einen Chauffeur einstellen, der die ganzen 500-Euro-Scheine ins nahegelegene Krematorium bringt, weil sie im Homeoffice zu viel Platz wegnehmen.

Fehlwertung # 8

Betrifft: Test zu Far Cry 6

7/10 ist das höchste der Gefühle, was für diesen Titel angebracht ist. Gerade, wenn Deathloop 7/10 bekommt. Seit Far Cry 3 hat sich nichts geändert. Die Storys sind alle gleich dumm, das Gameplay dasselbe. Nur die Grafik wird besser. Aber sonst: Kennste ein Far Cry, kennste alle.

Grolt

Ich habe gerade ein Déjà-vu. Dein Fazit „Kennste eine, kennste alle!" gilt zufällig auch für Zuschriften á la „Mimimi, ihr habt Spiel XY zu hoch bewertet, weil euch der Hersteller schmiert!"

Fehlwertung # 9

Betrifft: Test zu Deathloop

Wie wäre die Wertung wohl ausgefallen, wenn Deathloop nicht eine riesige Anzeige in Form eines PC-Games-Artikels auf der Startseite bezahlt hätte?

Hypsi

Das kann leider nur Freya Onassis von Astro-TV hellsehen.

Der gute Ton

Betrifft: Test zu Tales of Arise

Ist das Spiel synchronisiert? Dazu steht nix im Text (oder ich hab's überlesen). Das ist für mich ein Kill-Punkt bei storyintensiven Spielen. Ich hab bei einem Streamer reingeschaut, und da war es Englisch vertont. Ich bin ein älteres Semester und brauche kein Englisch im Beruf, deshalb nervt's, Untertitel zu lesen und nichts vom Bild mitzubekommen. […]

MeinSenf



Gute Nachricht für alle, die kein Englisch verstehen: Man kann Tales of Arise auch mit japanischer Sprachausgabe spielen.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Vor 10 Jahren

Ausgabe 12/2011

Von: Rebecca Herrmann & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

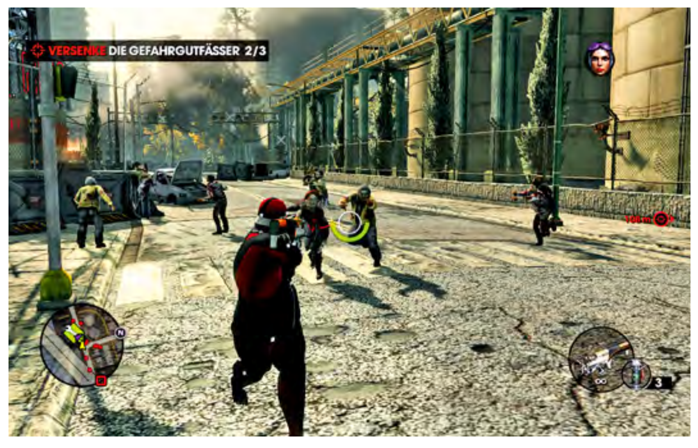
▶ Die PC Games 12/11 befasste sich nicht nur mit dem neuen Skyrim, sondern hatte auf 50 Seiten auch jede Menge Tests in petto!



Saints Row: The Third

Dildos und Zombies – eine gelungene Kombination

Wer ein Spiel voller Ernsthaftigkeit erwartet hat, war beim dritten Teil der Saints-Row-Reihe erneut fehl am Platz. Schwebende Motorräder, Pixelpanzer und Düsenjets in Kombination mit riesigen Fäustlingen und gigantischen Dildos, und das alles nur um Gangs aus Stadtteilen zu vertreiben, waren die Realität in dieser Welt. Wieder hatten es die Entwickler geschafft, den schmalen Grat zwischen spielerisch sinnig und absolut absurd zu meistern. In Saints Row: The Third war es das Ziel, alle Stadtgebiete von den besagten Gangs zu befreien. Dazu mussten in Nebenmissionen diverse Mini-Spiele absolviert werden, die Geld und Respekt in dem Gebiet verschafften. Die Hauptmissionen hatten es aber auch in sich und waren nicht nur abwechslungsreich, sondern auch einfallsreich. Mal ist man dabei als Kloschüssel durch die Welt gewackelt, mal hat man in einem Priestergewand einen Comic-Helden entführt und im Anschluss daran Zombies verprügelt. Hierbei kamen die verschiedenen Fahrzeuge und vor allem zahlreiche Waffen zum Einsatz. Wenn man Gegner gefunden hat, holte man schon mal einen Dildo hervor und fing an, auf die Widersacher einzuschlagen und die Stadt von den Gangstern zu befreien. Passend: Zehn Jahre nach der Veröffentlichung von Saints Row: The Third, wurde jüngst übrigens ein Reboot der Saints-Rows-Reihe für das Jahr 2022 angekündigt.





AC: Revelations

Ezios und Altaïrs letztes Abenteuer

Uns allen ist er in Erinnerung geblieben: Ezio, der vor zehn Jahren in sein letztes Abenteuer startete. Eine kurze Erinnerung: Durch eine Maschine, den Animus, können in der DNA gespeicherte Erinnerungen an die eigenen Vorfahren durchlebt werden. In unserem Protagonisten Desmond schlummern die Erinnerungen der beiden Meisterassassinen Ezio und Altaïr. Da sein Körper nicht mit den verschiedenen Charakteren zurechtkam, wachte er nach dem letzten Abenteuer leider nicht aus dem Schlaf im Animus auf und war auf einer Insel der Erinnerungen gefangen. Damals musste er ein letztes Mal die Erinnerungen der beiden Meisterassassinen durchleben, um die losen Enden der Geschichte miteinander zu verbinden und so dem Dauerschlaf zu entkommen. Der Mix aus Schleich-Missionen, Attentaten, Kämpfen, Akrobatik-Passagen und Undercover-Einlagen begeisterte immer wieder aufs Neue. Auch aus anderen Teilen der Reihe bekannte Themen tauchten in dem Spiel wieder auf. Beispielsweise fehlendes Geld zu Beginn unseres Abenteuers, während wir am Ende der Geschichte ein stattliches Vermögen angehäuft hatten. Auch Desmond hatte Momente, in denen er sich durch abstrakte Sequenzen kämpfen musste. Mittlerweile sind Ezio und Altaïr Vergangenheit und wurden von den Charakteren aus den neuen Teilen abgelöst. Lediglich die Rüstungen, die in den neuen Teilen freigespielt werden können, erinnern noch an die beiden Meisterassassinen.



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Gigantisches Open-World-Abenteuer – mit epischen Drachen!



Fünf Jahre nach The Elder Scrolls: Oblivion hat es Skyrim damals endlich auf den Markt geschafft. Die anfänglichen Zweifel, ob der Titel ein „echter" Elder-Scrolls-Teil ist, wurden schnell ausgeräumt. Der Umfang des Open-World-Abenteuers war gigantisch und gab dem Spieler die Freiheit, alles zu tun und zu lassen, was er wollte. Abseits der Haupt- und Nebenquests gab es auch noch Gildenaufträge, in denen man sich entscheiden musste, ob man sich der Krieger-, Magier-, Diebes- oder Assassinengemeinschaft anschließen wollte, um anschließend entsprechenden Quests und Belohnungen zu erhalten. Neben normalen Waffen wie Schwertern und Streitäxten konnte man zudem Drachenschreie erlernen, die verschiedene Wirkungen hatten, von dem Herbeirufen eines lokalen Gewitters bis hin zur Unterstützung eines eigenen Drachen war alles dabei. Überhaupt waren Drachen und die epischen Kämpfe gegen sie ein Highlight von Skyrim – auch aufgrund der perfekten musikalischen Untermalung. Nach dem Erscheinen von The Elder Scrolls Online im Jahr 2014 gibt es aktuell lediglich eine Ankündigung für The Elder Scrolls 6 – wahrscheinlich für Ende des aktuellen Jahrzehnts.

Anno 2070

Das Thema ist so aktuell wie noch nie

In Anno 2070 ist die bunte Heiterkeit fast vergangen, stattdessen erwartete uns eine nüchterne, fast ernste Stimmung –– inklusive der Frage, was die Zukunft für uns bereithält. Das Spiel zeichnet dabei eine düstere, fiktive Zukunftsvision, in der die natürlichen Rohstoffe der Erde beinahe aufgebraucht sind und sich die Energiekrise zugespitzt hat. Durch den steigenden Meeresspiegel und die Überbevölkerung wurde der Wohnraum knapp, weshalb neuer Wohnraum erschlossen werden musste. Das Highlight waren vor allem die verschiedenen Missionen nach der Kampagne, in denen man sowohl alleine als auch im Team diverse Ziele erreichen musste, wie der Bau eines sündhaft teuren Denkmals. Der Schutz der Umwelt wurde in Anno 2070 großgeschrieben. Energiegewinnung durch Windräder und Solarpanels oder die Reinigung der Insel mit einem futuristischen Zeppelin sind nur einige Ziele des Strategiespiels. Obwohl Anno 2070 mittlerweile zehn Jahre alt ist, ist das hier angesprochene Thema so aktuell wie nie.



Sonic Generations

Stacheliger Sprung in die Vergangenheit

Dr. Eggman, der bekannte Bösewicht des Sonic-Franchise, hat das Raum-Zeit-Kontinuum durcheinandergebracht und Sonics Freundin Amy entführt. Um seine Herzensdame zu retten und die Welt wieder in die richtigen Bahnen zu lenken, muss sich unser Held nun mit seinem früheren Ich verbünden. Damit ist nicht nur die Hintergrundgeschichte erzählt, sondern auch die spielerische Grundlage von Sonic Generations erklärt. Pünktlich zum 20. Geburtstag der Reihe führte uns Generations nämlich zurück in die Vergangenheit und durch alle bereits erschienen Titel unseres stacheligen Helden. Um durch die verschiedenen Levels zu gelangen, musste man sich also sowohl im klassischen 2D als auch im moderneren 3D durch unterschiedliche Ebenen kämpfen. Auch in Sonic Generations haben die Entwickler nicht auf das typische Trial&Error-Prinzip in Kombination mit Bosskämpfen und zahllosen anderen Herausforderungen verzichtet. Vor einigen Wochen hat Sega übrigens einen Teaser zu einem neuen Sonic-The-Hedgehog-Titel veröffentlicht, der im Jahr 2022 herauskommen soll. Der Teaser verrät noch nicht besonders viel, der Titel soll aber die Grundlage für eine neue Spielereihe werden, wie es bereits Sonic Adventures im Jahr 1998 war.



PCGH-Extreme-PC



Die PCGH-Redaktion hat einen neuen Komplett-PC mit der Geforce RTX 3080 Ti konfiguriert.

Die Geforce RTX 3080 Ti ist Nvidias zweitschnellste Grafikkarte und das offizielle Gaming-Topmodell – die RTX 3090 richtet sich primär an Kreativschaffende. In dieser PC-Charge wird die pfeilschnelle EVGA Geforce RTX 3080 Ti FTW3 Ultra Gaming verbaut. Kaum Kompromisse werden auch bei der CPU eingegangen, PCGH hat sich für den AMD Ryzen 9 5900X mit seinen zwölf CPU-Kernen entschieden. Dessen Kühlung übernimmt der Scythe Mugen 5 in der PCGH-Edition. Um eine PCGH-Edition handelt es sich auch beim Fractal-Gehäuse Define 7, welches gerade für Silent-Fans dank der leiseren Gehäuselüfter interessant ist. Ansonsten ist der PCGH-Extreme-PC mit einer großen 1-TB-SSD aus Samsungs 970 Evo Plus-Reihe ausgestattet. Als Datenlager steht außerdem eine 4-TB-HDD (WD Blue) zur Verfügung. Beim Arbeitsspeicher kommt ein 32 GiByte starkes DDR4-3600-Kit von Corsair zum Einsatz. Eine Übersicht mit allen PCGH-PCs und weiteren Benchmarks finden Sie unter folgender Webadresse: www.pcgh-pc.de *(dw)*

PCGH Offizielles PCGH-Produkt

Produkt	PCGH-Allround-PC 3060-Edition	PCGH-Gaming-PC 3060Ti-Edition	PCGH-Premium-PC 3070-Edition	NEU! PCGH-Extreme-PC 3080Ti-Edition	PCGH-Professional-PC 3090-Edition
Hersteller/Bezugsquelle	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgh.de/allround-pc	www.pcgh.de/gaming-pc	www.pcgh.de/premium-pc	www.pcgh.de/extreme-pc	www.pcgh.de/professional-pc
Ausstattung*					
Prozessor	AMD Ryzen 5 5600X (Sockel AM4)	AMD Ryzen 5 5600X (Sockel AM4)	AMD Ryzen 7 5800X (Sockel AM4)	AMD Ryzen 9 5900X (Sockel AM4)	AMD Ryzen 9 5950X (Sockel AM4)
Grafikkarte	EVGA Geforce RTX 3060 XC Gaming	Gigabyte RTX 3060 Ti Vision OC 8G LHR	Geforce RTX 3070**	Geforce RTX 3080 Ti**	EVGA RTX 3090 FTW3 Ultra Gaming**
Mainboard	MSI MAG B550 TOMAHAWK	Asus ROG Strix B550-F Gaming	Asrock B550 Steel Legend	Gigabyte X570 Aorus Elite	Gigabyte X570 Aorus Master
SSD-Laufwerk	1-TB-SSD M.2 (Crucial P1/P2)	1-TB-SSD M.2 (Crucial P2)	1-TB-SSD M.2 (Crucial P2)	1-TB-SSD M.2 (Samsung 970 Evo Plus)	2-TB-SSD M.2 (Corsair Force MP600)
HDD-Laufwerk	–	2-TB-HDD (Seagate)	2-TB-HDD (Seagate)	4-TB-HDD (WD)	8-TB-HDD (Seagate)
Speicher	32 GB DDR4-3200 (Patriot**)	32 GB DDR4-3200 (Patriot**)	32 GB DDR4-3200 (G.Skill**)	32 GB DDR4-3600 (Corsair**)	64 GB DDR4-3200 (Corsair**)
Netzteil	Seasonic 550W PCGH/be quiet! 500W	Seasonic 550W PCGH/be quiet! 500W	Seasonic 550W PCGH/be quiet! 650W	be quiet! Straight P. 11 CM 850W**	be quiet! Straight P. 11 CM 850W**
CPU-Kühler	Scythe Mugen5 PCGH-Edition	Scythe Mugen5 PCGH-Edition	Scythe Mugen5 PCGH-Edition	Scythe Mugen5 PCGH-Edition	be quiet! Dark Rock Pro 4
Gehäuse	Sharkoon M25 Silent PCGH-Edition	Sharkoon M25 Silent PCGH-Edition	Fractal Design Define 7 PCGH-Ed.	Fractal Design Define 7 PCGH-Ed.	Fractal Design Define 7 PCGH-Ed.
Laufwerk/Soundkarte	Keines/Onboard-Sound	Keines/Onboard-Sound	Keines/Onboard-Sound	Keines/Onboard-Sound	Keines/Onboard-Sound
Gehäuselüfter/Sonstiges	2 × Sharkoon 120/140 mm	2 × Sharkoon 120/140 mm	3 × Fractal Design 140 mm	3 × Fractal Design 140 mm	3 × Fractal Design 140 mm, WLAN
Leistung					
Lautstärke 2D (0,5 m)	0,2 Sone/21 dB(A)	0,7 Sone/27 dB(A)	0,5 Sone/24 dB(A)	0,5 Sone/24 dB(A)	0,4 Sone/23 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	1,9 Sone/35 dB(A)	1,3 Sone/31 dB(A)	1,2 Sone/31 dB(A)	1,3 Sone/32 dB(A)	1,3 Sone/31 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D/3D	42 Watt/264 Watt	45 Watt/281 Watt	54 Watt/355 Watt	58 Watt/602 Watt	59 Watt/576 Watt
3D Mark (Fire Strike Ultra)	5.257 Punkte	7.260 Punkte	8.916 Punkte	12.701 Punkte	12.939 Punkte
The Witcher 3 GOTY	106 Fps	137 Fps	164 Fps	224 Fps	230 Fps
Kingdom Come: Deliverance	96 Fps	123 Fps	142 Fps	152 Fps	175 Fps
Cinebench R20 (CPU)	4.051 Punkte	4.370 Punkte	6.012 Punkte	8.379 Punkte	10.203 Punkte
PREIS mit 64-Bit-Betriebssystem*	**€ 1.899,-** (inkl. Windows 10 Home)	**€ 2.199,-** (inkl. Windows 10 Home)	**€ 2.699,-** (inkl. Windows 10 Home)	**€ 3.949,-** (inkl. Windows 10 Pro)	**€ 5.339,-** (inkl. Windows 10 Pro)
	+ Schnelle 6-Kern-CPU + Grafikkarte mit 12 GB Speicher – Keine HDD	+ Schnelle 6-Kern-CPU + GPU mit tollem P/L-Verhältnis – Kein Blu-ray-Laufwerk	+ Brandneue 8-Kern-CPU + GPU mit tollem P/L-Verhältnis – Kein Blu-ray-Laufwerk	+ Extrem schnelle Grafikkarte + CPU mit 12 Kernen – Kein WLAN	+ Brandneue 16-Kern-CPU + Schnellste Grafikkarte – Kein Blu-ray-Laufwerk

*Produktdaten vom 20.09.2021 **Je nach Verfügbarkeit auch hier nicht genannte Hersteller

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600G mit Vega-IGP
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,9-4,4 GHz), 12 Threads
Preis: .... 270 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 7 5700G (8 Kerne, 16 Threads, bis 4,6 GHz, 330 Euro) leistet insgesamt mehr, auch bei der Grafikberechnung. Wer noch eine brauchbare Grafikkarte hat, nimmt am besten einen Intel Core i5-10400F (145 Euro) und entsprechend ein anderes Mainboard – in dem Fall reicht zudem der Kühler aus, der bei der CPU mit dabei ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... AMD Vega-IGP des Ryzen-Prozessors
Chip-/Speicherbandbreite: .... 1900 MHz IGP-Takt, ... für DDR4-3200-RAM konzipiert
Speicher/Preis: ..... 4GB GDDR6-RAM / derzeit ab 320 Euro

ALTERNATIVE

Die IGP des Ryzen 5 5600G kann viele moderne Spiele bei Full-HD in niedrigen Details mit über 30 FPS darstellen, Titel wie Fortnite auch mit mehr als 70 FPS. Für sehr aufwändige Titel muss man eventuell in 1024x720 Pixeln spielen. Die Grafikleistung des Ryzen 7 5700G ist etwas höher.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI B450M Mortar Max
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/AMD AM4 (B450)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ... 1xPCIe 2.0 x16, 2xPCIe 2.0 x1, 2x M.2 .... (je 1x PCIe 2.0 und 3.0) / 75 Euro

ALTERNATIVE

Das Mainboard hat je einen Display-Port- und HDMI-Anschluss für Monitore. Bei einem anderen Mainboard gilt es zu beachten, dass es ebenfalls genügend viele und passende Anschlüsse bietet, da ja die IGP genutzt wird. Für Intel-CPUs passt für den Einsteiger-PC zum Beispiel das ASRock B560M-HDV (85 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4 Blackout
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-20-20 / 60 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... SanDisk Plus / keine
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: .... 70 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ..... Sharkoon VG5-V, 2x 120mm-LED-Lüfter .... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 31,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 45 Euro
CPU-Kühler: .... Arctic Freezer 34 CO .... (15,7cm hoch, 1x120mm-Lüfter), 25 Euro
Netzteil/Preis: .... SilverStone Strider Essential .... Series 500 Watt, 40 Euro

EINSTEIGER-PC

€ 585*,-

Eine Alternative zu unserer IGP-Lösung: Mit dem Intel Core i5-10400F (145 Euro) spart ihr 115 Euro, müsst aber eine Grafikkarte dazukaufen – hier gibt es unter 500 Euro maximal eine Nvidia GeForce GTX 1650 für 320 Euro, die im Herbst 2020 noch unter 150 Euro kostete. Natürlich kann man auch eine bereits vorhandene Grafikkarte mit dem Core i5 zusammen nutzen.

*mit IGP anstelle einer Grafikkarte



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.515 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600X
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,7 GHz), 12 Threads
Preis: .... 300 Euro

ALTERNATIVE

Intels Core i7-10700F für 275 Euro ist fast gleich schnell, lässt sich aber nicht übertakten. Andere Core i7-Modelle für den Sockel 1200 sind nicht oder nur minimal schneller. Etwas mehr als nur zwei Prozent Plus in Games bringt bei Intel erst ein Core i9-10850K (430 Euro) – bei AMD ist diese Leistung günstiger zu haben (AMD Ryzen 7 5800X, 380 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... XFX Speedster SWFT .... 210 Radeon RX 6600 XT
Chip-/Speicherbandbreite: .. 2092 MHz (Boost 2589 MHz) / .... 256 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 630 Euro

ALTERNATIVE

Etwa 90 Euro günstiger ist die 15 Prozent langsamere AMD Radeon RX 6600. Nvidia hat derzeit keine Alternativen in dem Preisbereich: Die GeForce RTX 2060 (580 Euro) ist langsamer als die RX 6600, die GeForce RTX 3060 (720 Euro) langsamer als die RX 6600 XT. Für 800 Euro gibt es die GeForce RTX 3060 Ti, die 20 Prozent schneller als die AMD Radeon RX 6600 XT ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte X570 Gaming X
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, ... 3x PCIe 4.0 x1, 2x M.2 PCIe 4.0 / 145 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht stärker übertakten möchte, kann auch ein Modell für 80 bis 140 Euro wie das ASRock Phantom B550 Gaming 4/ac oder MSI MPG B550 Gaming Plus nehmen (jeweils 115 Euro). Für Intel-CPUs bietet sich als 150-Euro-Modell das MSI MAG Z590 Torpedo an, mit dem man K-CPUs auch übertakten kann.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 120 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .. ADATA XPG SX8200 Pro (M.2 PCIe 3.0) / .... Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 100 Euro / 45 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Chieftec Gamer GS-01B-OP, ... 4x 120mm-RGB-Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge ...... bis 32,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 17,0 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Thermalright Macho Rev. B .... (16,2 cm hoch, 1x140 mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis: ...... Corsair CX-F RGB Series CX550F RGB .... (vollmodular), 65 Euro

Ohne pure Spieleleistung zu verlieren, kann man durchaus zum Beispiel beim Gehäuse, dem Netzteil, dem Mainboard und bei der RAM-Menge sparen, da 16GB als Gesamtkapazität noch eine Weile ausreichen werden. Ob man auf Intel oder AMD setzt, ist am Ende auch eine Frage der Sympathie, obgleich AMD derzeit bei Preis-Leistung ab der Mittelklasse etwas besser dasteht.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.370 Euro)

Wie beim Mittelklasse-PC, lässt sich auch hier ohne Leistungsverlust sparen, wenn man bei mehreren der Bauteile um ein bis zwei Preisklasse nach unten geht. Wer mehr CPU-Power braucht, sollte einen AMD Ryzen 9 5900X nehmen, der für 520 Euro noch stärker als der Ryzen 7 5800X ist – in Spielen ist der Vorteil aber nur gering. Bei der SSD ist in Sachen Spieleladezeit auch ein M.2-Modell für nur 100 Euro kein Nachteil.

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: .... 370 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 9 5900X ist noch ein wenig schneller, aber der Aufpreis von 150 Euro lohnt sich nicht. Bei Intel ist erst ein Core i9-10850K oder Core i9-10900KF ebenbürtig – beide kosten aber ab 430 Euro. Wer sparen will, nimmt den Ryzen 5 5600X oder einen der übertaktbaren Intel Core i7-Modelle für den Sockel 1200.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus ROG Strix X570-F Gaming
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/ AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 4.0 x16, ... 2x PCIe 4.0 x1, 2x M.2 PCIe 4.0 / 255 Euro

ALTERNATIVE

Wie schon beim Mittelklasse-PC gesagt, reichen ohne besondere Ambitionen auch Mainboards ab 100 Euro problemlos aus. Auch mit Übertaktung bieten Modelle für 150 bis 180 Euro wie das ASRock B550 Extreme4 gute Voraussetzungen. Eine starke Übertakter-Platine für Intel-K-CPUs ist beispielsweise das MSI MPG Z590 Gaming Force (240 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... Kingston Fury Beast
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3733
Timings/Preis: .... CL19-23-23 / 140 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... PNY XLR8 CS3040 .... (M.2, PCIe 4.0) / Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 135 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Antec Prime Dark Avenger DA601 ... (mit Glasfenster), 2x 120mm-Lüfter vorverbaut (1x RGB); .... Grafikkarten bis 40,0 cm, CPU-Kühler bis 16,0 cm Höhe, ... Preis: 95 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Cooler Master MasterLiquid ML240L .... (All-in-One-Wasserkühler), 75 Euro
Netzteil/Preis: .... Seasonic Focus GX 650 Watt .... (vollmodular), Preis: 90 Euro



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Zotac Gaming GeForce RTX 3070 Ti AMP Holo
Chip-/Speicherbandbreite: .... 1575 MHz (Boost 1830 MHz) / 608 GB/s
Speicher/Preis: .... 8 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 1140 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt kaum Auswahl bei Grafikkarten, die etwas mehr als nur das Label „Mittelklasse" verdient haben. Die schwächeren AMD Radeon RX 6700 XT und Nvidia GeForce RTX 3070 gibt es eventuell knapp unter 1.000 Euro. Stärkere Grafikkarten kosten wiederum mindestens 1.400 Euro.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Wegen der enorm hohen Grafikkartenpreise verwenden wir beim Einsteiger-PC nur eine interne CPU-Grafikeinheit (IGP) für die Grafikberechnung. Im Info-Text des PCs geben wir einen Vorschlag für eine normale CPU plus dedizierte Grafikkarte. Bei den beiden anderen PCs nennen wir wiederum den Preis mit und ohne Grafikkarte. Noch ein Hinweis: Der neue Intel Sockel 170 erschien erst nach Redaktionsschluss – auf www.pcgames.de findet ihr Infos zu den entsprechenden neuen CPUs.

Im nächsten Heft*

❏ Test

Halo Infinite



Nach etlichen Verschiebungen soll es im Dezember soweit sein – das neue Halo erscheint. Natürlich prüfen wir's auf Herz und Nieren.

❏ Test

Forza Horizon 5



Die Forza-Horizon-Reihe gehört mit zum Besten, was das Genre in den letzten Jahren zu bieten hatte – wir prüfen, ob Teil 5 mithält.

❏ Test

Battlefield 2042 | Letzte Infos aus der Beta gibt's vorne im Heft, nächste Ausgabe dann der Test.



❏ Test

Call of Duty: Vanguard | Der Shooter erscheint bereits Anfang November – Test folgt!



❏ Test

Final Fantasy 14: Endwalker | Noch größere Konkurrenz für WoW? Das kann das Add-on!



❏ Test

Jurassic World: Evolution 2 | Die Dinos sind wieder los – wir testen die neue Park-Simulation.



PC Games 01/22 erscheint am 15. Dezember!

Vorab-Infos ab 11. Dezember auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Paul Albert, Andreas Altenheimer, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Rebecca Herrmann, Jonas Höger, Daniel Link, Dina Manevich, David Martin, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Marc Schmidt, Sönke Siemens, Dominik Zwingmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Alexandra Böhm © Xbox Game Studios / Square Enix

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

Die Irrungen und Wirrungen **der Altersfreigabe**



Nicht nur in Deutschland ist der Jugendschutz bei Videospielen ein großes Thema. In unserem Report beleuchten wir die Historie hierzulande, wie es in anderen Ländern vonstatten geht, und welche seltsamen Blüten die unterschiedlichen Systeme manchmal treiben.

REPORT / KOLUMNE Seite 106

Der Fall von **Wata Games?**



Video Game Grading ist ein vielschichtiges Thema, das wir in der Vergangenheit bereits angeschnitten haben – nun steht die Grading-Firma Wata Games im Mittelpunkt einer großen Kontroverse. Wir beleuchten die Hintergründe und erklären, worum es überhaupt geht.

SPECIAL-REIHE Seite 110

MeM: Jagged Alliance



Unser freier Autor Benedikt wagt sich im Rahmen seiner „Mein erstes Mal"-Reihe diesmal an den Taktik-Klassiker Jagged Alliance. Ob der Titel heute noch funktioniert und auch Benedikt der Faszination erliegt? Das lest ihr ab Seite 110!

Die Irrungen und Wirrungen **der Altersfreigaben bei Computer- und Videospielen**



Gängelung, Bevormundung, Zensur: Viele Spieler stehen den Altersfreigaben der USK skeptisch gegenüber. Manche verstehen nicht den Sinn dahinter, andere stellen die Beurteilungskriterien infrage. Und als ob das Leben nicht schon kompliziert genug wäre, kochen viele Länder auch noch ihr eigenes Süppchen. Höchste Zeit, den Wirrwarr hinter den Altersfreigaben zu sortieren.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

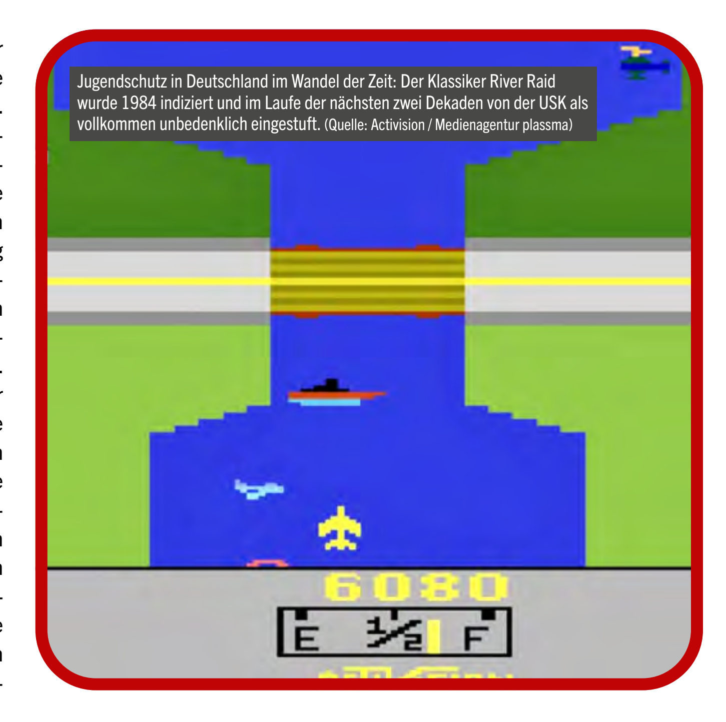
Die Idee zu diesem Report entstand bereits vor 26 Jahren. Damals eroberte Windows 95 den PC und verdrängte das bis dato dominierende Betriebssystem MS-DOS. Zudem waren die Rechner inzwischen leistungsfähig genug, um alte Spieleklassiker zu emulieren. Das wiederum machte sich Publisher Activision in seiner Sammlung Atari 2600 Action Pack (1995) zunutze, die 15 alte VCS-Spiele vereinte. Mit an Bord war River Raid von 1982: ein Shoot-‘em-Up-Urgestein, in dem der Spieler mit einem Flugzeug über einen Fluss flog und Schiffe sowie andere Flieger abschoss.

Die Sammlung erntete gute Kritiken, nur hatte Activision offenbar eines nicht bedacht: River Raid war seit 1984 eines der ersten in Deutschland indizierten Spiele überhaupt, weshalb das Action Pack hierzulande eigentlich weder beworben noch öffentlich hätte verkauft werden dürfen.

Es dauerte sieben weitere Jahre, bis im November 2002 eine weitere Sammlung namens Activision Anthology erschien – diesmal für die PlayStation 2. Im Zuge dessen stellte der Publisher einen Antrag, damit die Rechtslage in Deutschland geklärt ist. Dem wurde stattgegeben und River Raid am 31. Januar 2003 von der Liste der indizierten Spiele gestrichen.

Nun die Pointe: Beide Sammlungen bekamen eine Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, kurz USK. Und deren Urteil lautete: Freigegeben ohne Altersbeschränkung! Der Richtigkeit halber sei gesagt: Im Netz geistern Coverbilder der deutschen PS2-Version herum, die einen „Ab 6 Jahre“-Sticker zieren. Allerdings spricht die USK auf ihrer offiziellen Webseite unmissverständlich von einer Freigabe ohne Altersbeschränkung. Und letztlich ist es auch egal, ob die Sammlung nun ab 0 oder 6 Jahren frei gegeben wurde. Fakt ist: Innerhalb von zwei Dekaden drehte sich der Jugendschutz komplett um 180 Grad. Aus einem Spiel, das laut offizieller Begründung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (kurz BPjS) „emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften“ habe und den Spieler „in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken“ solle, wurde plötzlich eine harmlose Ballerei, die man guten Gewissens Grundschulkindern anvertrauen könne.

Natürlich handelt es sich hierbei um ein Extrembeispiel, das aber nichtsdestotrotz zeigt: Die Vergabe von Altersfreigaben beruht auf keinen mathematischen Fakten.



Jugendschutz in Deutschland im Wandel der Zeit: Der Klassiker River Raid wurde 1984 indiziert und im Laufe der nächsten zwei Dekaden von der USK als vollkommen unbedenklich eingestuft. (Quelle: Activision / Medienagentur plassma)

Das Märchen vom strengen deutschen Jugendschutz

Wir haben in Deutschland eine sehr lebendige Diskussion über den Einfluss von Computer- und Videospielen auf Kinder und Jugendliche durchgemacht. Wenn man sich allein die englischsprachige Wikipedia-Seite über „verbotene Spiele“ anschaut, scheint dieser Eindruck auch im Ausland zu bestehen. Dort werden insgesamt 38 Länder aufgelistet, wobei sich ein Viertel des gesamten Textes ausschließlich auf Deutschland bezieht. Deshalb möchten wir gleich zu Beginn eines klarstellen: „Unser“ Jugendschutz ist entgegen aller Vorurteile nicht der strengste – bei weitem nicht.

Doch bevor wir ins Ausland blicken, bleiben wir in Deutschland und fassen kurz zusammen: Die USK wurde 1994 in einer Zusammenarbeit mit dem Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. sowie dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland gegründet. Lange Zeit diente sie als Jugendschutzeinrichtung, die unverbindliche Altersempfehlungen vergab. Vor allem konnte sie nicht vorschreiben, welche Spiele an wen verkauft werden durften.

Die einzige Institution, die so etwas ansatzweise machen konnte, war die BPjS: Als Bundesbehörde hatte sie die Handhabe, Spiele zu indizieren. Diese Maßnahme war zwar nicht mit einem landesweiten Verbot gleichzusetzen, aber mit massiven Einschränkungen versehen. So durften indizierte Spiele nicht mehr an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden, ein Händler konnte sie nicht öffentlich zum Verkauf anbieten und auch wir Journalisten mussten achtgeben, ein indiziertes Spiel ja auch nicht nur beim Namen zu nennen. Denn eine Indizierung schloss ein Werbeverbot mit ein, worunter automatisch jeder Test und jede Kritik fiel – egal, ob positiv oder negativ!

Das Schlimmste war jedoch die Willkür: Da Indizierungen nur auf Antrag stattfanden, wurden manche Titel erst Jahre nach ihrer Veröffentlichung geprüft. So erschien 1981 das allererste Castle Wolfenstein für Apple-II-Computer, die inhaltsgleiche C64-Umsetzung wurde jedoch erst sechs Jahre später unter die Lupe genommen.


Die britische ELSPA war in den 90ern bekannt für ihre niedrigen Altersempfehlungen. Das Action-Adventure Ecstatica (im Bild) bekam allerdings eine Erwachsenen-Einstufung. Die USK vergab trotz Folterszenen hingegen einen „Ab 12“-Sticker. (Quelle: Psygnosis / Medienagentur plassma)

Von einer Tragödie zur Kehrtwende

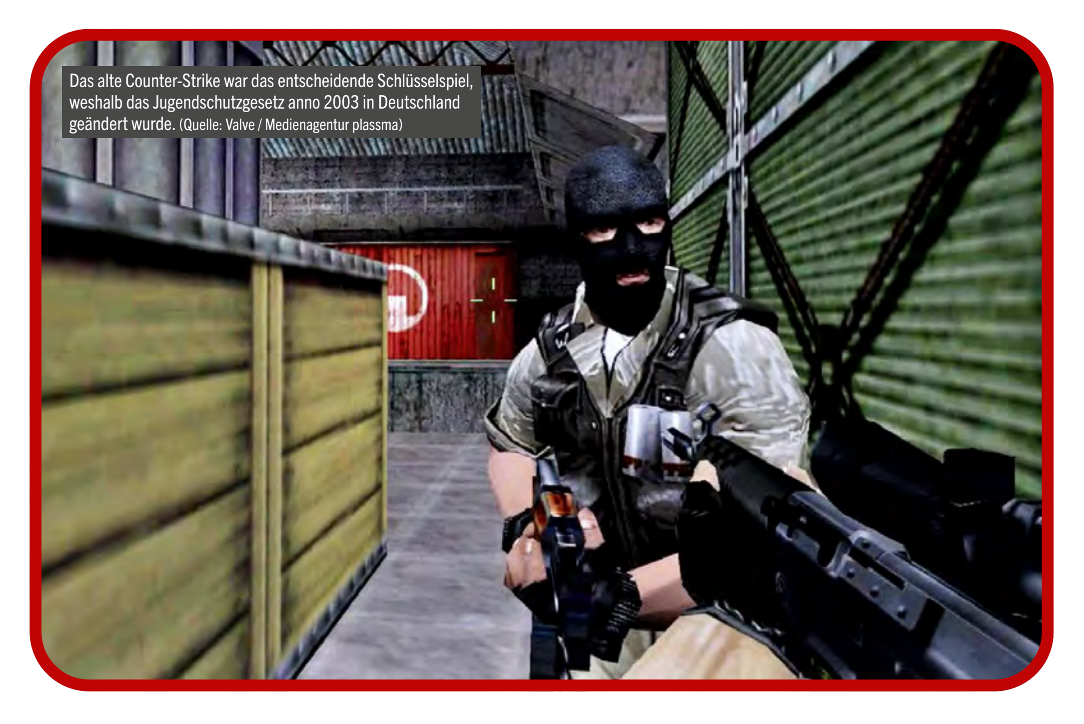
All das änderte sich im April 2002, als ein 19-Jähriger an einem Gymnasium in Erfurt einen Amoklauf beging und an seiner ehemaligen Schule 17 Menschen inklusive sich selbst erschoss. Zwar wurde schnell ersichtlich, dass sein Hauptmotiv mutmaßlich der Rausschmiss aus der Schule war und er somit dank der Thüringer Landesgesetze keinen Abschluss besaß. Jedoch standen direkt nach der Tat die Computer- und Videospiele in der Kritik und wurden von lauten Stimmen der Presse sowie Politikern als Sündenbock auserkoren.

Schnell machte der Begriff der „Killerspiele“ die Runde, den Laien heute bisweilen immer noch für al-

lerlei Ego- oder Third-Person-Shooter verwenden. Die Rufe nach Verboten dieser Titel schien immer dominanter zu werden, bis regelrecht ein kleines Wunder geschah: Unter dem Druck der Öffentlichkeit erhielt die BPjS den Antrag, das bereits seit einigen Jahren gefeierte Counter-Strike – 1999 als Half-Life-Mod veröffentlicht – zu prüfen. Am Ende sah die Bundesprüfstelle jedoch von einer Indizierung ab, weil das Spielprinzip des Taktik-Shooters nicht nur auf stupides Töten ausgelegt sei.

Allerdings machte man gleichzeitig klar: Counter-Strike gehöre nicht in Kinderhände! Die BPjS war einfach nicht zuständig für eine feinstufige Altersfreigabe, so wie es die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (kurz FSK) für Filme vollzog. Es gab keinerlei rechtlichen Rahmen, weshalb einer geschaffen werden musste und plötzlich die USK ins Rampenlicht rückte. Schließlich leistete man dort seit der Gründung ordentliche Arbeit, die in ihrer Form durchaus an das Wirken der FSK erinnerte.

Die Konsequenz: Der USK wurde im Zuge einer Änderung des Jugendschutzgesetzes die Verantwortung erteilt, sich um rechtlich bindende Altersfreigaben zu kümmern. Seither spielen die Mitarbeiter der in Berlin beheimateten Einrichtung jedes zu prüfende Spiel durch und arbeiten mit einem Prüfgremium von unabhängigen Sachverständigen sowie einem ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörde zusammen. Dieser Personenkreis entscheidet letztlich, welche Altersfreigabe auf dem Cover eines Spiels prangt.


Das alte Counter-Strike war das entscheidende Schlüsselspiel, weshalb das Jugendschutzgesetz anno 2003 in Deutschland geändert wurde. (Quelle: Valve / Medienagentur plassma)

Stetige Aufweichung

Was sich nun wie ein massive Verschärfung anhört, ist in Wahrheit ein Riesenglück gewesen – insbesondere für erwachsene Spieler. Denn im gleichen Atemzug wurde die oben erwähnte Willkür über Bord geworfen: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften wurde in Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (kurz BPjM) umbenannt und darf seit April 2003 keine Spiele mehr auf den Index setzen, die von der USK eine Altersfreigabe erhalten haben.

Dass die USK nicht perfekt ist, darf auch niemanden verwundern: Ihr Job ist im Vergleich zur FSK immens schwieriger, weil sie nicht nur passiv Filme konsumiert. Die Mitarbeiter müssen komplexe Spiele durchzocken, und dies in bestmöglicher Gründlichkeit. Und natürlich kann ein Hersteller schummeln, indem er etwa übertrieben blutige Gewaltszenen in einem Spongebob-Kinderspiel in Form eines Easter Eggs versteckt. Aber warum sollte er das tun? Es würde keine Woche dauern, bis der Vorfall ans Tageslicht geriete und der Backlash kaum auszuhalten wäre.

Problematischer sind da schon eher die schleichenden Änderungen der Bewertungskriterien, bei denen man nie so recht weiß: Hat sich die Gesellschaft geändert, müssen heute also andere Maßstäbe als vor 20 Jahren gelten? Waren die alten Kriterien einfach zu streng und man möchte nicht ewig die immer gleichen, falschen Argumente bringen? Oder – und dies ist eine bewusst provokative Frage – ist die Industrie inzwischen zu groß und wirtschaftlich rentabel, um Triple-A-Produktionen einen Knüppel zwischen die Beine zu werfen?

Fakt ist, dass anno 2004 ein Grand Theft Auto: San Andreas keine Kennzeichnung erhielt und eigens für den deutschen Markt geschnitten wurde, damit es für einen USK-Sticker reichte. Doch keine vier Jahre darauf erschien mit GTA 4 ein thematisch stark verwandter Nachfolger, der aufgrund seiner besseren Technik deutlich immersiver wirkte und den die USK zur Überraschung vieler in unzensierter Form durchwinkte.

Was man auch nie vergessen darf: Viele Hersteller nahmen präventiv Änderungen vor, um keinen Ärger mit dem deutschen Jugendschutz zu bekommen. Angeblich wurden manche Spiele wie Borderlands 2 (2012) in Sachen Gewaltgrad sogar weltweit entschärft, um länderspezifische Probleme zu vermeiden. Das klingt durchaus plausibel, denn drei Jahre zuvor musste Entwickler Gearbox Software eine speziell für den deutschen Markt angepasste Version zimmern, um für den ersten Teil der Loot-Shooter-Serie eine Freigabe zu erhalten. Heute sind für Deutschland angepasste Versionen nahezu ausgestorben: Vertraut man der Webseite Schnittberichte.com, die sehr akribisch zensierte mit unzensierten Veröffentlichungen vergleicht, dann gibt es seit 2014 kaum noch Spiele, die für den hiesigen Markt beschnitten wurden. Die letzte Hürde fiel 2018, woraufhin man nun sogar Hakenkreuz-Symbole im geschichtlichen Kontext zeigen


Die Rache der BPjM: Nur wenige Wochen bevor die USK-Altersempfehlungen zu gesetzlich verbindlichen Freigaben aufgestuft wurden, vollzog die Bundesprüfstelle einen kleinen Kahlschlag und indizierte unter anderem das hier zu sehende Strategiespiel Command & Conquer: Generals sowie Capcoms Horror-Adventure Resident Evil: Code Veronica. (Quelle: EA Pacific / Medienagentur plassma)



Nachdem das ungeschnittene Original von GTA 4 in Deutschland auf wundersame Weise ab 18 Jahren frei gegeben wurde, nahm die Menge an zensierten Titeln hierzulande spürbar ab. (Quelle: Rockstar / Medienagentur plassma)

Mortal Kombat X meldet sich zum Dienst: Nachdem die BPjM von einer Indizierung absah, konnte die Kultserie mit all ihren blutigen Fatalities offiziell in Deutschland verkauft werden. (Quelle: Warner Bros Interactive / Medienagentur plassma)

darf. Und nicht zuletzt werden fleißig ehemals indizierte Versionen neu geprüft und bewertet, darunter die unzensierte Fassung des just erwähnten Borderlands.

All das wird nur vom irrwitzigen Fall rund um Mortal Kombat X (2015) getoppt, bei dem selbst Publisher Warner Bros. Interactive niemals mit einer Altersfreigabe in Deutschland gerechnet hatte. Man wollte das Spiel gar nicht erst bei der USK einreichen, und wie erwartet landete der Titel drei Monate nach Release auf dem Tisch der BPjM. Dort entschied man sich zur Überraschung aller wieder gegen eine Indizierung: Das Spiel sei gerade durch die überzogen dargestellten Fatalities und das Fantasy-Setting realitätsfern genug, weshalb „die Grenze zur Jugendgefährdung nicht überschritten“ werde. Die Konsequenz: Warner Bros. Interactive reichte Mortal Kombat X kurzerhand bei der USK ein und erhielt eine Altersfreigabe ab 18 Jahren.

Deshalb hat es unserer Meinung nach eher den Anschein, dass der strenge Ruf der USK vornehmlich durch ihre Gründlichkeit und den Umfang der Prüfung zustande kommt. All das fällt nämlich in anderen Ländern deutlich geringer aus.

Einheit Europa

Allen voran steht die Pan European Game Information (kurz PEGI), die Altersfreigaben für einen Großteil von Europa plus Israel festlegt und sich im Vergleich zur USK etwas mehr aus der Verantwortung zieht. So dient sie bis heute in vielen Ländern eher als Orientierung anstelle eines Gesetzes, das den Verkauf gewaltverherrlichender Spiele an Minderjährige verbieten könnte. Auch ist das Vertrauen in die Hersteller eine ganze Ecke größer: Diese füllen zuerst einen Fragebogen aus, worin sie selbst Angaben über den Gewaltgrad oder auch die Darstellung von nackter Haut in ihren Produkten machen. Hinzu kommen ein Video und das Spiel selbst, das erst im Nachhinein von weiteren Organisationen wie der NICAM oder dem VSC Rating Board überprüft beziehungsweise mit den Angaben der Hersteller verglichen wird.

Laut offizieller PEGI-Webseite zieht sich ein solcher Prozess über vier bis zehn Tage hin. Ob die Spiele dabei ähnlich wie bei der USK einmal komplett durchgespielt werden, ist nicht ersichtlich und vermutlich nicht der Fall.

Des Weiteren nutzt die PEGI eine im Prinzip gute Idee, bei deren Umsetzung man aber schnell merkt: Zu detailliert ist auch nicht gut. So klebt die PEGI weitere Sticker auf die Packung, die explizit vor Schimpfwörtern, Horror oder Sex warnen. Mit weitem Abstand am häufigsten taucht das „Gewalt“-Label auf, das auf mehr als der Hälfte der nahezu 32.000 geprüften Spiele zu sehen ist.

Der Diskriminierung-Sticker hingegen scheint sich überhaupt nicht durchgesetzt zu haben, denn laut offizieller Datenbank bekamen ihn nur drei Titel aufgedrückt: das Strategiespiel Original War (2001), das Taktikspiel SWAT: Target Liberty (2007) und ein indizierter Terroristen-Shooter für PC (2006). Hinzu kommen zwei Add-ons, die wir aufgrund des nach wie vor indizierten Hauptprogramms namentlich nicht nennen möchten.

Alle fünf Titel stammen von 2004 bis 2007 – und um ehrlich zu sein, können wir es uns schwer vorstellen, dass ein Hersteller freiwillig sein eigenes Spiel als „diskriminierend“ bezeichnet. Nicht zuletzt deshalb, weil der zugehörige Sticker automatisch mit einer Freigabe ab 18 Jahren gekoppelt ist.

Nicht ganz so hart ist das Urteil bei einem anderen Thema: Sollten laut PEGI im wahrsten Sinne des Wortes Drogen im Spiel sein, dann ist eine Altersempfehlung unter 16 Jahren nicht mehr möglich.

Down Under

Verlassen wir den europäischen Kontinent, dann stoßen wir schnell



Wurde das erste Borderlands aufgrund seiner Gewaltdarstellung für manche Länder beschnitten (darunter auch Deutschland), drehte Entwickler Gearbox Software bei der Fortsetzung einfach weltweit den Gewaltgrad herunter. (Quelle: Gearbox / Medienagentur plassma)



Man möchte meinen, dass ein Zombiespiel wie State of Decay aufgrund der blutigen Kämpfe hohe Altersfreigaben bekommt. Doch auch hier störte sich der australische Jugendschutz mehr am Konsum von Drogen anstatt dem zu Brei schlagen von hirnlosen Menschen. (Quelle: Undead Labs / Medienagentur plassma)

Keine Macht den Drogen! Das Rollenspiel Disco Elysium hatte schwer zu kämpfen, bis es in Australien zumindest eine „Ab 18"-Altersfreigabe erhielt. (Quelle: ZA/UM / Medienagentur plassma)

auf eine weitere Institution, die mit Drogen offenbar ein noch viel größeres Problem hat. Der Jugendschutz in Australien wird vom Australian Classification Board (kurz ACB) geregelt und ist auf den ersten Blick eine Mischung aus USK und PEGI. Will heißen: Alle Spiele unter einer Altersfreigabe ab 15 Jahren sind frei verkäuflich, während alle darüber nur an Personen mit entsprechendem Mindestalter verkauft werden dürfen.

Hinzu kommt ein generelles Verkaufsverbot für alle Filme und Spiele, denen eine Freigabe verweigert wird. Und wenn man sich die Liste dieser verbotenen Spiele anschaut, dann fällt einem häufig folgende Begründung auf: „Banned because of drug use related to incentives and rewards." Frei übersetzt: Verboten aufgrund von Drogengebrauch als Anreiz und Belohnung.

Ein herrliches Beispiel hierfür ist das Zombie-Survivalspiel State of Decay (2013), das in Australien beinahe keine Altersfreigabe bekommen hätte. Der Grund: Der Spieler könne seinen Charakter durch die Zunahme von illegalen Substanzen verbessern. Nun kann man bereits über die strenge Richtlinie an sich streiten, doch es wird noch idiotischer: US-Entwickler Undead Labs musste schlussendlich nur ein paar Wörter austauschen oder genauer gesagt „Stimulants" gegen „Supplements" ersetzen – und alles war gut! Frei nach dem Motto: Vitamine anstatt Drogen.

Ansonsten scheint das Thema Drogen in Australien ein absolutes No-Go zu sein, weshalb es in Down Under sogar das deutsche Rollenspiel Risen (2009) erwischt hat. Dort sorgte allerdings neben dem Rauchen von Krautstängeln ein weiteres Feature für Ärger – nämlich die Tatsache, dass man im Spiel Sex mit Prostituierten haben kann. Nebenbei bemerkt bekam Risen von der PEGI eine Altersfreigabe ab 16 bescheinigt, während sich die USK auf ein vergleichsweise generöses „Ab 12 Jahren" beschränkte. Wie kann das denn sein?



Skurril: Das Rollenspiel Risen ist in Deutschland ab 12 Jahren freigegeben, wird von der PEGI für den Rest von Europa ab 16 Jahren empfohlen und hat in Australien überhaupt kein Rating erhalten. (Quelle: Piranha Bytes / Medienagentur plassma)

Ganz einfach: Risen ist rein inhaltlich gesehen kein Kind von Traurigkeit, hält sich aber in der Darstellung sehr zurück. So gibt es in den Kämpfen nur wenig Blut zu sehen, der Sex mit der Prostituierten wird nur verbal geäußert anstatt grafisch gezeigt und die Raucherei sieht man hierzulande ebenso wenig als Verrohung der Jugend. Allgemein erscheint der deutsche Jugendschutz im Vergleich zum internationalen eher strenger zu sein, wenn etwas gezeigt und nicht nur darüber gesprochen wird – und umgekehrt.

Zyniker könnten allerdings auch frech mutmaßen: Das Spiel hat bei uns eine eher milde Freigabe erhalten, weil Entwickler Piranha Bytes ebenfalls aus Deutschland stammt. Und in der Tat gibt es ein Land, das seine höchstmögliche Altersklassifizierung fast nur für Spiele aus dem Ausland vergibt und einen Großteil seiner Inlandsprodukte verschont: Japan.

Open-World-Spiele im Nachteil

In Fernost gibt es die Computer Entertainment Rating Organization (kurz CERO), die seit 2002 tätig ist und ähnlich wie die PEGI arbeitet. Dabei fällt sofort auf, dass für die Jahre 0 bis 11 nur ein Rating existiert: CERO A. Andersherum liegen CERO D (gleichbedeutend mit ab 17) und CERO Z (gleichbedeutend mit ab 18) nur ein Jahr auseinander. Allerdings sind die rechtlichen Unterschiede immens, weil Z-Spiele nur unter Vorlage eines Altersnachweises verkauft werden dürfen.

Laut offizieller Datenbank erhielten bei über 17.500 Prüfverfahren etwas mehr als 450 Spiele ein solches CERO-Z-Rating. Weil es vor allem Open-World-Titel wie Assassin's Creed 2 (2009) oder GTA 5 (2015) erwischt, stammen fast alle Fälle aus Amerika oder Europa. Nur wenige Ausnahmen wie das Visual Novel Chaos; Child (2014) oder das brutal inszenierte Actionspiel Killer7 (2005) sind im eigenen Heimatland entstanden.

Auf der anderen Seite können japanische Kinder theoretisch solch freizügige Titel wie Dead or Alive Xtreme 3 (2016) kaufen, eben weil auf der Packung „nur" ein D-Rating zu sehen ist. Das würde wiederum besonders in den USA zu großem Aufschrei führen – dort sind knappe Bikinis, aufreizende Posen und wippende Busen bekanntermaßen ein großes Streitthema.

No Sex in the USA

US-Amerikaner müssen sich seit 1994 mit dem Entertainment Software Rating Board (kurz ESRB) auseinandersetzen, nachdem das umstrittene Multimedia-Adventure Night Trap (1992) sowie das erste Mortal Kombat (1992) für Schlag-

zeilen sorgten und in einer Kongressanhörung resultierten.

Obendrein dürfte niemand überrascht sein, dass in den USA die Darstellung von Sex ein größeres Problem ist als jene von Gewalt. Aus diesem Grund zeigen nahezu alle Spiele mit einem Adults-Only-Rating nackte Haut und explizite Sexszenen. Die einzigen Ausnahmen sind das nie veröffentlichte Prügelspiel Thrill Kill, die Ur-Version eines hierzulande indizierten Spiels von Rockstar Games aus dem Jahr 2007 (die weltweit zensiert werden musste) und ein abgrundtief böses PC-Spiel von 2015 von Entwickler Destructive Creations, das in Deutschland ebenfalls auf dem Index steht.

Und dann wäre da noch das Drama rund um GTA: San Andreas (2004): Ursprünglich erhielt der Open-World-Hit ein zu erwartendes Mature-Ranking, gleichbedeutend mit einer Empfehlung für alle ab 17 Jahren. Doch dann machte die berühmt-berüchtigte Hot-Coffee-Mod ihre Runden, mit der man die Sexszenen in Form eines simplen Minispiels austragen konnte.

Die Mod sorgte deshalb für großen Wirbel, weil sie ungenutzten Code der Original-DVD verwendete. Dieser wurde wohl eher spaßeshalber von den Entwicklern programmiert und vor Veröffentlichung deaktiviert anstatt gelöscht. Deshalb kamen auch Besitzer der PlayStation-2- sowie Xbox-Version in den Genuss von Hot Coffee – und das wiederum reichte für einen Aufschrei, der durch das komplette Land ging und dem Spiel nachträglich ein Adults-Only-Rating einbrachte. Der Schaden und die miese PR waren so gewaltig, dass Rockstar GTA: San Andreas in den USA aus dem Verkauf nahm, patchte und eine komplett neue Auflage in den Handel brachte – fast ein Jahr nach dem ursprünglichen Release!

Richtig schlimm wird es, wenn auch noch eine gesunde Portion an Inkompetenz hinzukommt. So wurde The Elder Scrolls 4: Oblivion (2006) in den USA nachträglich zu einem M-Rating-Titel aufgestuft, weil die ESRB nach ihrer Prüfung zum einen auf diverse Gewaltszenen hingewiesen wurde und zum anderen auf nackte Brüste stieß, die ein Modder nachträglich ins Spiel integrierte! Dieses Thema führt uns jedenfalls zum letzten Kapitel unseres Reports und dem größten Problem hinter sämtlichen Jugendschutzdebatten: Wie soll man die Flut der Online-Spiele bewältigen?

Der unüberschaubare Online-Markt

Wir haben bereits in unserem Artikel „Spiele und die Sucht-Falle“ vor einigen Ausgaben einige Baustellen sehr ausführlich behandelt, allen voran die Debatte rund um Lootboxen sowie Glücksspielmechaniken und dass diese in der Beurteilung von USK, PEGI und Co. bislang kaum eine Rolle spielen. Doch darüber hinaus ist schon die schiere Masse an Apps und Download-only-Titeln kaum zu stemmen. Erschwerend kommt noch hinzu, dass sich immer mehr Spiele im Laufe der Zeit verändern. Welcher Jugendschützer kann darüber schon Herr werden?

Die USK selbst hat sich lange Zeit aus dem Thema herausgehalten und prüft intern nach wie vor nur Spiele, die auf physischen Medien erscheinen. Allerdings war sie maßgeblich an der Gründung einer weiteren Institution beteiligt, die seit 2013 besteht, sich ausschließlich Online-Spielen widmet und weltweit agiert: die International Age Rating Coalition (kurz IARC). Das Konzept dahinter gleicht auf dem ersten Blick dem von PEGI oder der ESRB: Die Hersteller geben selbst an, was in ihren Spielen steckt. Daraufhin werden automatisch mehrere Altersfreigaben erteilt, die sich an den individuellen Richtlinien der einzelnen Länder orientieren.

Killer Is Dead gehört zu den wenigen Spielen, die in Japan entwickelt wurden und im gleichen Land das strenge CERO-Z-Rating erhielten. (Quelle: Grasshopper Manufacture / Medienagentur plasma)

Immerhin ist kein nennenswerter Skandal bekannt, der das System ernsthaft infrage stellt. Dabei prüft die IARC so gut es geht nach, ob die von den Herstellern angegebenen Inhalte auch korrekt sind und reagiert natürlich auch auf Beschwerden, falls eine Unstimmigkeit gemeldet wird.



Die BPjS war Mitte der 90er gnadenlos, was Ego-Shooter und menschliche Gegner anbelangte. Deshalb indizierte die Behörde sogar Star Wars: Dark Forces (1995), obwohl der Shooter komplett ohne Blut auskam. (Quelle: Lucasarts / Medienagentur plasma)

Es gibt allerdings einen großen Haken: Während Online-Plattformen wie Nintendos eShop, der PlayStation Store von Sony oder der Microsoft Store mit der IARC kooperieren, weigern sich ausgerechnet Apple und Steam. Deshalb fallen dort Tausende von Spielen komplett durch das Raster, und es droht wieder eine Art Willkür, so wie damals in den 1980er-Jahren.

Beispielsweise konnte man hierzulande Star Wars: Dark Forces (1995) auf Steam kaufen, obwohl der Ego-Shooter bis Ende 2020 indiziert war. Zwischenzeitlich wurde der Vertrieb auf diesen Umstand aufmerksam gemacht, weshalb man den Titel per Geoblocking sperrte. Inzwischen ist die Indizierung verjährt und das Spiel beispielsweise beim Konkurrenten GOG.com erhältlich. Steam hingegen weiß nichts davon und sperrt den Titel einfach weiter für alle deutsche Kunden.

Somit ist am Ende festzuhalten, dass es immer noch einiges zu tun gibt. Klar, der ausführliche Weg der USK ist unmöglich für alle Spiele dieser Welt umsetzbar. Allerdings zeigen PEGI und IARC, wie ein halbwegs vernünftiger Jugendschutz möglich ist: Wenn alle Beteiligten fair und transparent bleiben. Und solange man als Erwachsener praktisch jede unzensierte Version eines Spiels erstehen kann, sollten auch wir nicht allzu sehr über das Thema Jugendschutz meckern. ❑



Schlappe 34.000 Dollar im Sofortkauf: Ist dieses auf Ebay angebotene Super Mario Bros. 3 bereits ein „Schnäppchen" oder kommt der „günstige" Preis aufgrund der vergleichsweise niedrigen Grading-Punktzahl von 9.2 zustande? (Quelle: Ebay / Screenshot)

Selbst moderne Titel wie die relativ seltene physische PlayStation-4-Version von Fortnite sind nicht vor dem Wata-Games-Wahn sicher und animieren Ebay-Verkäufer zu abenteuerlichen Sofortkauf-Preisen von knapp 60.000 Dollar! (Quelle: Ebay / Screenshot)

Der drohende Fall von Wata Games: Ist Video Game Grading bereits am Ende?

Videospiele in Plastikhüllen einschweißen, um ihren Wert künstlich zu erhöhen, ist und bleibt ein strittiges Thema. Doch die jüngsten Erkenntnisse über die Grading-Firma Wata Games sind so brisant, dass inzwischen eine ernsthafte Warnung angebracht ist, meint unser Autor Andreas Altenheimer. **Von:** Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Um es gleich unmissverständlich klarzumachen: Ich hasse Video Game Grading! In meinen Augen werden hier seit Jahren künstliche Wertanlagen geschaffen, die einzelne Leute bereichern. Und dies hat rein gar nichts mit der Leidenschaft eines echten Spielesammlers zu tun.

In unserem Artikel über Videospiele als Wertanlage wollte und konnte ich es nicht so direkt sagen – schlicht, weil es meine persönliche Meinung ist. So manch einer sieht dies allerdings anders und betrachtet das Verpacken von eingeschweißten Retro-Games in robuste Hüllen als eine sinnvolle oder gar bereichernde Form des Sammelns.

Die jüngsten Berichte über einen alten Super-Mario-Titel, der bei einer Versteigerung mehr als zwei Millionen Dollar eingebracht hat, machten mich trotzdem sofort stutzig. Allen voran: Wer gibt so viel Geld für ein Spiel aus? Und warum?

Am meisten störte mich an der Geschichte, dass es sich um ein stinknormales Super Mario Bros. handelt – einem der meistverkauften und somit auch meistproduzierten Spiele der Welt. Solch astronomisch hohe Beträge klingen selbst für wirklich seltene Games wie Rendering Ranger: R2 oder Magical Chase unangebracht, die man derzeit auf vierstellige Summen schätzen würde. Und dann soll ein gewöhnliches Super Mario Bros. das Tausendfache wert sein? Weil ein paar selbst ernannte Experten es in ein Stück Plastik geschweißt haben? Ja, ne, ist klar.

Bild: bbtreesubmission, 123RF.com

Richtig dumm wird es, wenn Kunden der Grading-Firma Wata Games nicht zufrieden mit der Punktzahl sind, die ihr eingereichtes Sammelstück erhalten hat, deswegen die teuer erstandene Hülle aufreißen und das Objekt erneut zum Graden einschicken. Einfach nur in der Hoffnung, dass danach keine 9.4, sondern eine 9.6 auf dem Label steht und somit der „Wert“ um ein Vielfaches steigt.

Wie tief steckt Heritage Auctions im Sumpf des Videospiel-Grading-Marktes? Zumindest ist nachgewiesen, dass Persönlichkeiten wie Mitbegründer James L. Halperin sowohl dort als auch bei Wata Games eine wichtige Rolle spielen. (Quelle: Wikimedia Commons)

So wertvoll wie eine Blaue Mauritius

Schaut euch andere Sammelmärkte an und ihr werdet feststellen, wie absurd das alles ist: Jeder hat bestimmt von der berühmten Blauen Mauritius gehört, eine der seltensten und begehrtesten Briefmarken der Welt. Ihr Wert liegt geschätzt bei einer Million Euro – und damit deutlich unter dem von Wata Games gegradeten Super Mario Bros., das jüngst für fast das Doppelte über den Auktionstisch ging!

Nochmal zum Mitschreiben: Eine der seltensten Briefmarken der Welt, die im wahrsten Sinne des Wortes Jahrhunderte bis zur Million gebraucht hat, soll weniger wertvoll sein als ein gewöhnliches Super Mario Bros. von 1985. Mit Verlaub: Die Sache stinkt!

Nun bin ich voreingenommen und vermute, was so manche Grading-Verfechter jetzt von mir denken: „Du bist doch nur neidisch, weil du deine Spiele vergammeln lässt und sie von Jahr zu Jahr mehr Abnutzungserscheinungen zeigen!“ Richtig: Viele Exemplare in meiner Sammlung haben den sogenannten Mint-Status längst hinter sich. Eingeschweißt ist bei mir so gut wie gar nichts, weil ich Plastikfolien hasse und meine geliebten Games so schnell wie möglich davon befreien möchte.

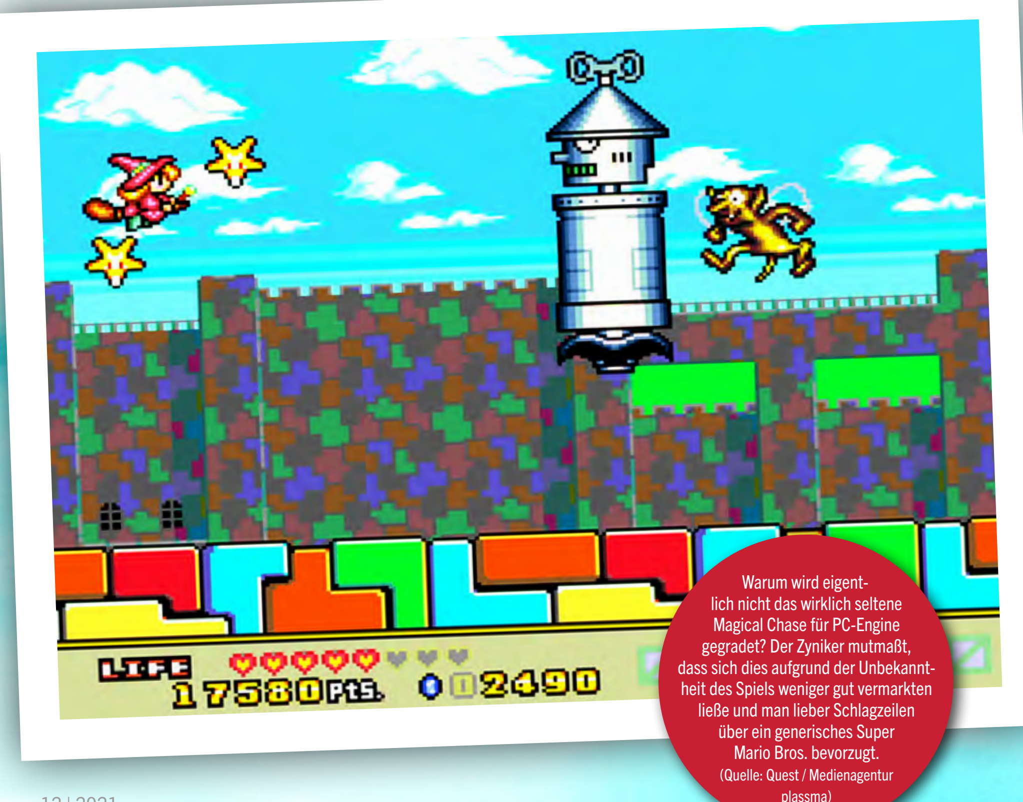
Doch den jüngsten Ereignissen zufolge scheine ich nicht allein mit meiner Meinung zu sein. Denn es sind gerade die passionierten Sammler, die sich aktuell gegen diesen Unsinn stemmen – und innerhalb weniger Monate wahrhaft Abenteuerliches über Wata Games herausgefunden haben.

Aufdeckung dubioser Machenschaften

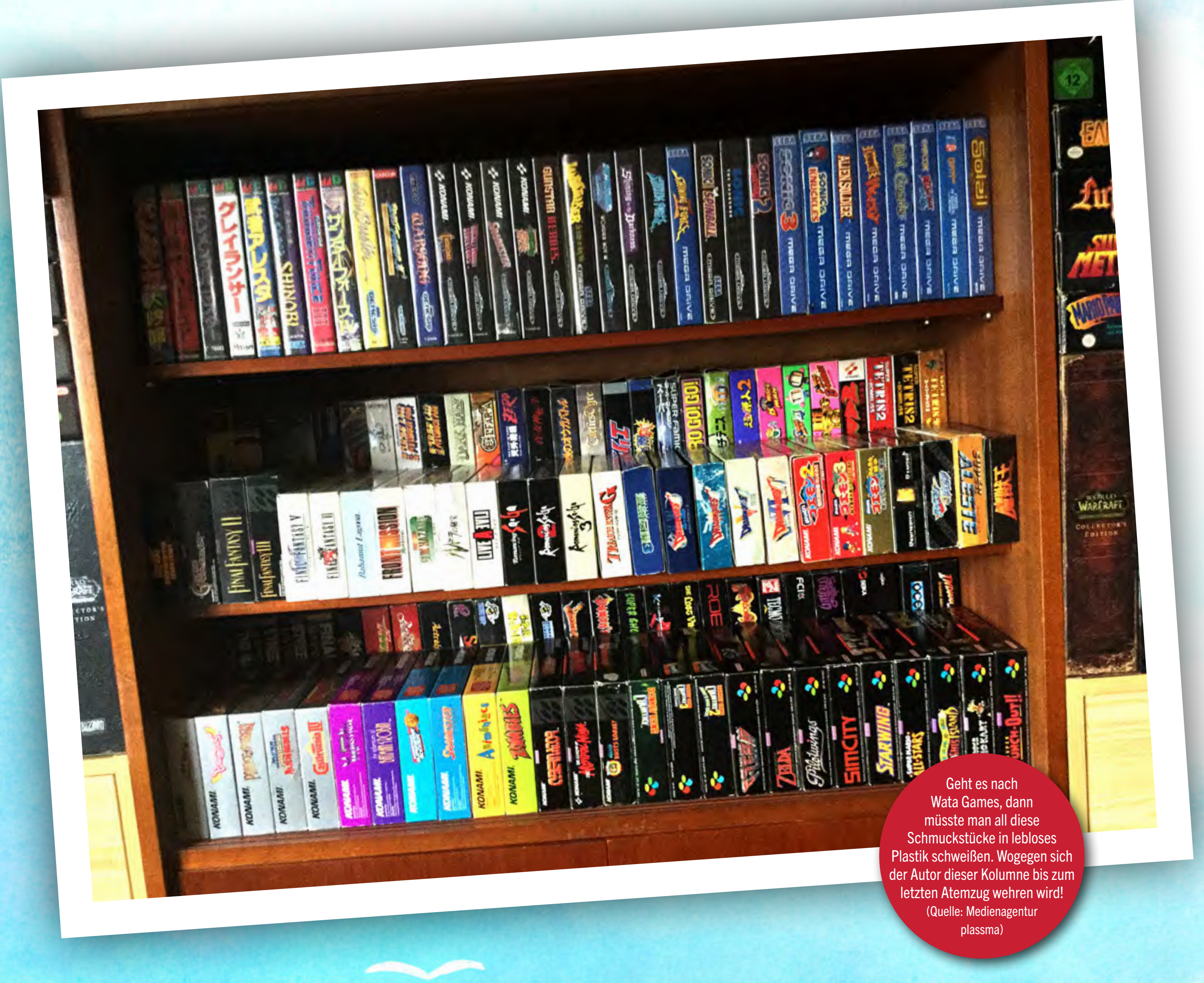
Den Anfang machte Pat Contri alias Pat the NES Punk: Der US-Amerikaner gehört zu den leidenschaftlichsten Fans alter Nintendo-Entertainment-System-Spiele und besitzt eine der heiß begehrten Gold-Cartridges von Nintendo World Championships 1990 – die im Übrigen „nur“ knapp 20.000 Dollar wert sein soll.

Pat führt schon seit geraumer Zeit einen Feldzug gegen Wata Games, gemeinsam mit seinem Podcast-Kollegen Ian Ferguson. Die beiden diskutieren regelmäßig über die irren Auktionsbeträge, die gegradete Spiele einbringen – und stellen sich ebenfalls die Frage: Wer hat ein ehrliches Interesse, solche Spiele für diese Mondpreise zu erstehen? Am Ende kommen sie immer auf das gleiche Fazit: Es geht schlicht und ergreifend um eine zukunftssichere Geldanlage.

Ein ähnliches Fazit zieht der Australier Karl Jobst, der eher für seine analytischen YouTube-Videos über Speedruns und Highscore-Weltrekorde bekannt ist. Bereits bei diesem Thema scheute er



Warum wird eigentlich nicht das wirklich seltene Magical Chase für PC-Engine gegradet? Der Zyniker mutmaßt, dass sich dies aufgrund der Unbekanntheit des Spiels weniger gut vermarkten ließe und man lieber Schlagzeilen über ein generisches Super Mario Bros. bevorzugt. (Quelle: Quest / Medienagentur plassma)



Geht es nach Wata Games, dann müsste man all diese Schmuckstücke in lebloses Plastik schweißen. Wogegen sich der Autor dieser Kolumne bis zum letzten Atemzug wehren wird! (Quelle: Medienagentur plassma)

sich nicht davor, sich mit diversen „Stars“ wie Billy Mitchell anzulegen und dessen unter dubiosen Umständen entstandene Donkey-Kong-Punktzahl mit stichhaltigen Beweisen anzuzweifeln.

Nun hat Jobst kurzfristig die Front gewechselt und am 23. August 2021 sein bisheriges Meisterwerk veröffentlicht: das Video Exposing FRAUD and DECEPTION In The Retro Video Game Market“ (https://www.youtube.com/watch?v=rvLFEh7V18A). Darin demontiert er innerhalb von 53 Minuten die Machenschaften von Wata Games und wirft einige schwerwiegende Anschuldigen in den Raum.

So wäre es erst einmal nichts Ungewöhnliches, dass ein Sammler-Markt in kurzer Zeit stark an Ansehen gewinnt und die Preise entsprechend in die Höhe schnellen. Es gäbe genügend Beispiele aus der Vergangenheit, dass ein solcher Hype meist in einer Blase endet und bereits nach ein paar Jahren platzt, sobald das allgemeine Interesse verfliegt.

Jobst behauptet kühn, dass diese Blase im Falle des Video Game Grading künstlich erschaffen werde. Genauer gesagt würde Wata Games im Gegensatz zum Konkurrenten Video Game Authority gezielt den Markt steuern, um sich zu bereichern.

Unabhängig davon, dass sowohl Wata Games als auch das Online-Auktionshaus Heritage Auctions bereits ordentlich Prozente durch das Graden sowie Versteigern der Spiele einheimsen und bei höher erzielten Beiträgen entsprechend mehr Geld verdienen, deckt Jobst mehrere Interessenskonflikte zwischen den Gründern und Nutzern von Wata Games auf.

So wird James L. Halperin, der Co-Vorsitzende von Heritage Auctions, von Beginn an als offizieller Berater von Wata bezeichnet. Gleichzeitig gehörte der Mann zu den drei Käufern eines der ersten versteigerten Super-Mario-Bros.-Exemplare, das immerhin einen Preis von 100.000 Dollar erzielte. Dies ist umso prekärer, weil Halperin anscheinend schon seit Jahrzehnten dafür bekannt sei, begehrte Sammelobjekte zu kaufen und sie alle paar Jahre in Auktionen anzubieten, einfach nur um den Preis nach oben zu treiben. Zugegebenermaßen präsentiert Jobst keine konkreten Beweise und lässt nur einen Augenzeugen zu Wort kommen, dessen Vater mit Halperin zusammengearbeitet und dessen Machenschaften mitbekommen haben soll.

Jobst konnte zum Glück bei seinen Recherchen weitere Käufer aufdecken: Die meisten sind Gesellschaften wie Mythic Markets oder Rally, die unter anderem Videospiele wie Aktien behandeln und anteilsmäßig weiterverkaufen. Der einzige Sinn für die Käufer: die Anteile zu einem späteren Zeitpunkt für einen größeren Beitrag abzustoßen … denn was bringt ihnen sonst ein Zehntel Videospiel?

Die lautesten Alarmsignale schrillen jedoch bei Mark Haspel, dem ehemaligen Präsidenten der Comic-Grading-Firma CGC: Haspel wurde von mehreren renommierten Sammlern – darunter auch der erwähnte Pat Contri – auf allerlei Retrobörsen gesichtet und fiel aufgrund seines hohen Interesses an eingeschweißten Spielen auf, von denen er möglichst viele einkaufte. Dies geschah wohlgemerkt unmittelbar vor der Gründung von Wata Games im Jahr 2018. Und seither lässt Haspel natürlich all diese Spiele fleißig graden.

Allein das müsste sich massiv mit der von Firmenchef Deniz Khan vorgegebenen Richtlinie beißen, nach der Mitarbeiter von Wata Games keine Spiele graden dürfen. Das Irre: Haspel selbst macht gar keinen Hehl aus diesem „Konflikt“ und behauptete in einem (inzwischen gelöschten) Facebook-Beitrag, er sei nie ein „Mitarbeiter“ von Wata Games gewesen, sondern nur ein „Berater“. Allerdings ist belegt, dass seine Tätigkeiten weit darüber hinausgehen und Haspel unter anderem aggressiv Werbung für den Verein betreibt. Ja, Herrgott nochmal: Auf der offiziellen Webseite wird er unter der

Überschrift „Executive Team“ als dritte Person aufgeführt!

Ein eindringlicher Appell

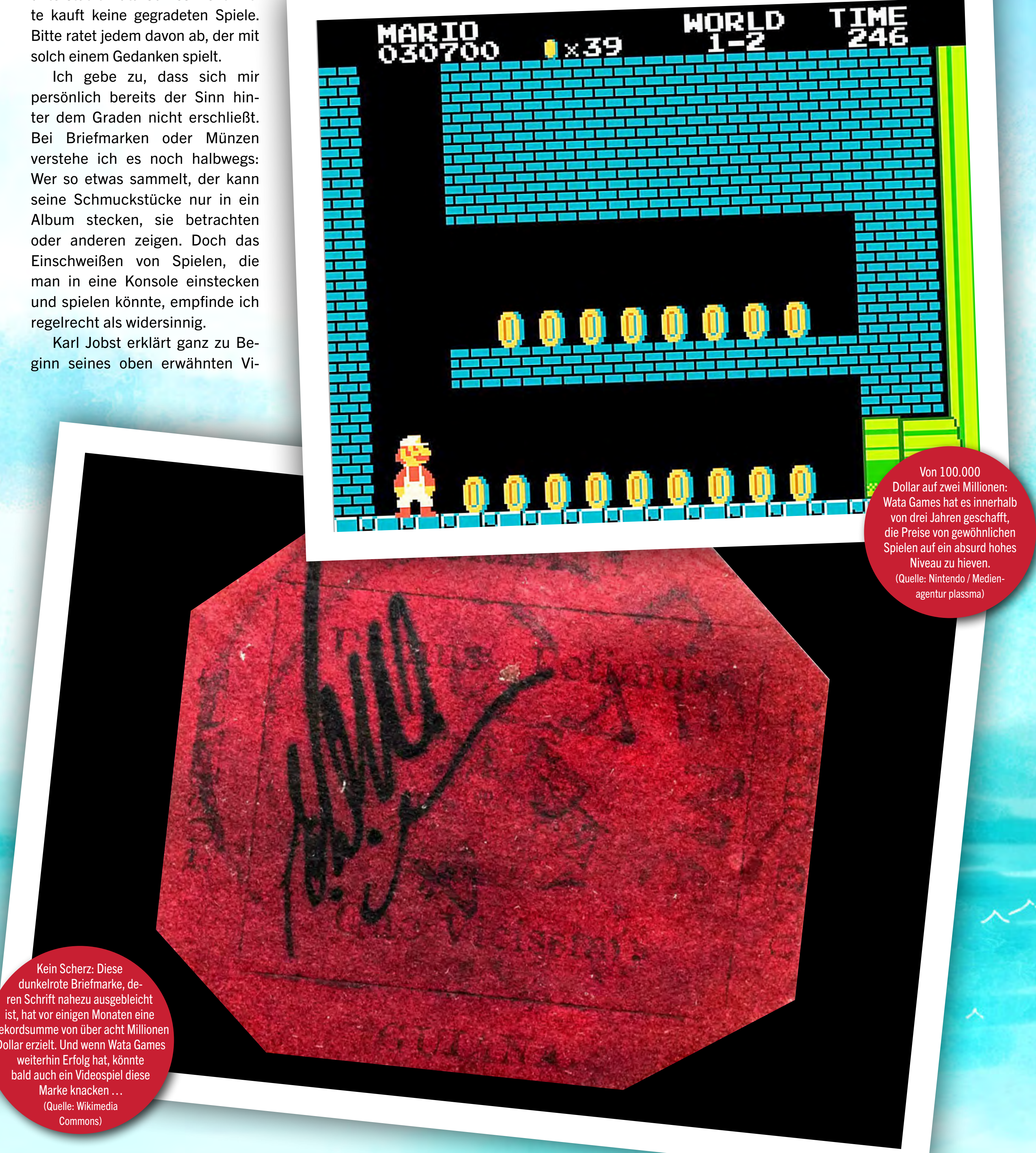
So oder so ist mir klar, was einige von euch denken: „Warum sich aufregen? Ist doch klar, dass es moralisch korrupte Menschen gibt, die jedes Schlupfloch zur eigenen Bereicherung nutzen.“ Das stimmt, aber umso mehr muss ich mit dieser Kolumne eindringlich vor den Machenschaften des Grading warnen und klipp und klar sagen: Bitte unterstützt Wata Games nicht. Bitte kauft keine gegradeten Spiele. Bitte ratet jedem davon ab, der mit solch einem Gedanken spielt.

Ich gebe zu, dass sich mir persönlich bereits der Sinn hinter dem Graden nicht erschließt. Bei Briefmarken oder Münzen verstehe ich es noch halbwegs: Wer so etwas sammelt, der kann seine Schmuckstücke nur in ein Album stecken, sie betrachten oder anderen zeigen. Doch das Einschweißen von Spielen, die man in eine Konsole einstecken und spielen könnte, empfinde ich regelrecht als widersinnig.

Karl Jobst erklärt ganz zu Beginn seines oben erwähnten Videos einen der wichtigsten Reize des Spielesammelns, den ich komplett unterstreiche: Es macht Spaß, weil es nicht arm macht. Bislang konnte sich jeder eine hübsche Sammlung an Games zurechtzimmern und selbst entscheiden, wie tief er dabei in die Tasche greifen möchte.

Aber der Grading-Unsinn, den insbesondere Wata Games auf die Spitze treibt, sorgt aktuell bei einigen für Größenwahn und schädigt den Markt. Auf der einen Seite sind die Preise flächendeckend gestiegen und die von Ebay-Verkäufern veranschlagten Sofort-Kaufen-Beträge sorgen mehr und mehr für hysterische Lachanfälle. Auf der anderen Seite werden Sammler und Käufer immer zurückhaltender. Bekannte YouTuber wie der bereits erwähnte Pat the NES Punk oder MetalJesusRocks warnen genau wie ich eindringlich davor, bei dem ganzen Zirkus mitzumischen.

Aus dem Grund spricht einiges dafür, dass diese Blase früher platzt, als es den Drahtziehern lieb ist. Und deshalb solltet ihr umso geduldiger sein, bis sich die Situation wieder beruhigt hat und in ein paar Monaten oder spätestens Jahren wieder alles normal ist. Hoffentlich. ❑



Von 100.000 Dollar auf zwei Millionen: Wata Games hat es innerhalb von drei Jahren geschafft, die Preise von gewöhnlichen Spielen auf ein absurd hohes Niveau zu hieven. (Quelle: Nintendo / Medienagentur plassma)

Kein Scherz: Diese dunkelrote Briefmarke, deren Schrift nahezu ausgebleicht ist, hat vor einigen Monaten eine Rekordsumme von über acht Millionen Dollar erzielt. Und wenn Wata Games weiterhin Erfolg hat, könnte bald auch ein Videospiel diese Marke knacken … (Quelle: Wikimedia Commons)



Jack Richards ist besorgt: Die Insel Metavira befindet sich unter den Fittichen von Lucas Santino, der wiederum nach Profit giert und beim Abbau des heilenden Baumsaftes im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen geht.

Mein erstes Mal

Jagged Alliance

Mit Söldnern durch den Dschungel ziehen

Der Strategie-Rollenspiel-Mix Jagged Alliance überraschte 1995 die PC-Szene und fesselte viele Spieler trotz schlichter Grafik an den Bildschirm. Doch unser Autor Benedikt hat den Klassiker damals verpasst. Für diesen Artikel hat er ihn nun endlich ausgiebig gespielt – und ist unerwartet an seine Grenzen gestoßen …

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Wer erinnert sich an „Mein erstes Mal“ mit UFO: Enemy Unknown? Es ist ziemlich genau ein Jahr her, dass ich den gefeierten Klassiker von Microprose nachgeholt habe. Und passend zu diesem kleinen Jubiläum wartet nun ein verwandter Genre-Vertreter auf mich: Jagged Alliance von US-Entwickler Sir-Tech.

Diesmal musste ich nicht zu GOG.com oder dergleichen greifen, weil sich bereits seit gut acht Jahren eine digitale Version des Spiels in meinem Besitz befindet. 2013 erwarb ich nämlich eine kleine Sammlung namens Humble Weekly Sale: bitComposer Games, in der unter anderem die ersten Jagged-Alliance-Titel inklusive Add-ons enthalten waren. Natürlich in einer DRM-freien Version. Das Angebot ist heute zwar nicht mehr erhältlich, aber dafür könnt ihr das Spiel einzeln sowohl auf Steam als auch GOG erstehen. So



Jeder Jagged-Alliance-Neuling sollte gleich zu Beginn den ebenso starken wie preisgünstigen Russen Ivan rekrutieren.

Bilder: Sir-Tech / Medienagentur plassma



Sobald ihr euch in einem Sektor befindet, könnt ihr euch eine allumfassende Übersichtskarte anzeigen lassen.

oder so läuft Jagged Alliance wie gewohnt über den DOSBox-Emulator und ist entsprechend schnell installiert.

Auch danach scheint alles ganz einfach abzulaufen – egal, ob ich einen alten Spielstand lade oder ein neues Abenteuer starte. In letzterem Falle bekomme ich ein grafisch ordentlich gezeichnetes Intro zu sehen, inklusive englischer Sprachausgabe. Das hatte anno 1995 nicht jedes Spiel zu bieten.

In knapp vier Minuten wird mir meine Aufgabe in Jagged Alliance erklärt: Die Insel Metavira war einst Schauplatz für einen Atombombentest. Daraufhin bildeten die Bäume in der Umgebung einen neuartigen Saft, der heilende Kräfte besitzt. Der Wissenschaftler Jack Richards und seine Tochter Brenda möchten den Saft untersuchen und möglichst viel davon abbauen, bis sich ihr Assistent Lucas Santino einmischt und mit Hilfe von ruchlosen Söldnern die ganze Insel erobert. Ich soll nun einen Sektor nach dem anderen zurückgewinnen und zur Finanzierung meines Vorhabens möglichst viel von eben jenem Saft ernten.

Als Team zum Erfolg

Genau genommen bin ich allerdings ziemlich wehrlos und darf mich nicht selbst auf die Insel begeben. Stattdessen muss ich genau wie Santino Söldner anwerben und nach der Eroberung eines Sektors sowohl Wachen als auch Arbeiter aufstellen. Hört sich doch alles ganz leicht an, oder?

Leider dauert es nicht lange, und ich fühle mich bereits dezent überfordert. Beispielsweise stehen mir satte 60 Söldner zum Rekrutieren zur Verfügung, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten – genauer gesagt Schwerpunkte – besitzen. Sprich: Der eine ist sehr zäh und verfügt über viel Lebensenergie, der nächste kennt sich mit Medizin aus und wieder ein anderer glänzt mit einer hohen Treffsicherheit. All diese Angaben werden mir in Form von Zahlen präsentiert, was auf den ersten Blick sehr nüchtern und kryptisch wirkt. Obendrein habe ich keine Ahnung, welche Fähigkeiten meine Söldner in welchen Sektoren am ehesten benötigen.

Deshalb stelle ich eine kunterbunte Mischung zusammen, die möglichst alle Talente abdeckt. Dabei stelle ich fest, dass nicht jeder Söldner zu Beginn des Spiels seine Zusammenarbeit anbietet. Ich solle erst einmal genügend Erfahrung sammeln, bevor man eine Kooperation in Erwägung ziehe …

Wirklich schlimm ist dies nicht, denn am Ende bleiben genügend potenzielle Rekruten übrig. Nur: Wie viele soll ich nehmen? Zwar stehen mir acht freie Plätze zur Verfügung, aber kein unendlich großes Budget. Theoretisch hätte ich genug Geld, um einige der teuersten Söldner anzuwerben. Doch dann wäre meine Kohle bereits nach ein paar Tagen aufgebraucht. Und ich habe keine Ahnung, in welcher Größenordnung ich das Geld mit dem Abbau des wertvollen Baumsafts wieder reinholen kann.

Also schaue ich sicherheitshalber auf GameFaqs sowie im Jagged-Alliance-Forum von GOG nach, wo mir zwei simple Tipps auffallen: Man sollte anfangs fünf bis sechs Söldner rekrutieren und in jedem Fall beim Russen Ivan zuschlagen. In der Tat ist der Bursche günstig, und ein Großteil seiner Angriffswerte erweist sich als erstklassig. Gesagt, getan – Ivan ist mein Mann. Und los geht's mit dem Retro-Vergnügen!

Die Steuerungstücken der 1990er

Zu Beginn des Spiels ist nur ein Sektor in meiner Gewalt, was mir zumindest die Wahl des Startpunkts abnimmt. Sogleich sehe ich das gesamte Spielgeschehen aus der Vogelperspektive und fühle mich wieder verunsichert. In den ersten Minuten begreife ich noch nicht wirklich, warum. Doch etwas später dämmert es mir: Verdammt, meine Söldner sehen ja nahezu alle gleich aus! Nur der Deutsche Grunty mit seinen knallblonden Haaren sticht hervor,



Ein Klick reicht, um einen Soldaten zur Tat schreiten und eine Tür öffnen zu lassen. Sollte diese verschlossen sein, dann müsst ihr entweder rohe Gewalt anwenden oder den passenden Schlüssel finden.

Ein typischer Schusswechsel im Dschungel von Metavira, wo die vielen Bäume für beide Parteien einen prima Deckungsschutz abgeben.



Das Inventar eines Charakters ist schön übersichtlich gestaltet, jedoch könnte die Benutzerführung bezüglich des Wechsels zwischen den Einheiten besser sein.

Auch im Inneren der Häuser müsst ihr regelmäßig mit Santinos Lakaien rechnen, die euch beim ersten Sichtkontakt ans Leder wollen.

während sich selbst die Frauen beim Laufen wie Männer bewegen beziehungsweise den gleichen Körperbau zu haben scheinen.

Dieses Problem sorgt bei mir ständig für Verwirrung; ich kann mir nur schwer die exakte Position aller meiner Söldner merken. Klar, am Bildschirmrand sehe ich von ihnen sämtliche Porträts und sobald ich auf eines davon klicke, springt die Kamera zur zugehörigen Figur. Aber Jagged Alliance zeigt wunderbar, wieso man gerade für ein Strategiespiel mit Vogelperspektive eigentlich eine hohe Bildschirmauflösung benötigt – nämlich um seine Einheiten optisch auf den ersten Blick unterscheiden zu können.

Zurück zum eigentlichen Spielgeschehen. Im Startsektor ist naturgemäß nicht viel los. Ich sehe einige Gebäude, die ich betreten kann und in denen ich immerhin einen Werkzeugkasten finde. Überhaupt sollte ich es mir gleich angewöhnen, sämtliche Ortschaften genau zu durchsuchen und insbesondere bei Waffen oder Munition zuzuschlagen. Schließlich ist die Ausrüstung meiner Rekruten von Haus aus begrenzt und ich darf zwischen meinen Streifzügen keine nachkaufen, weshalb ich auf Plünderungen angewiesen bin.

Ich peile den nächsten Sektor an und klicke auf die Travel-Taste, um nach Norden zu marschieren. Nur funktioniert das Ganze nicht: Das Spiel zeigt mir eine Texttafel mit dem Inhalt „Can't Traverse here!" (frei übersetzt: „Kann hier nicht durchqueren!"). Nanu, was ist jetzt los? Ist im Norden eine unsichtbare Mauer? Sind die Himmelsrichtungen vertauscht? Muss ich vorher noch eine Aufgabe erledigen, bevor ich einen Sektor verlassen darf? Mitnichten: Eine Reise ist nur möglich, wenn all meine Söldner am Rand der Karte stehen! Mit Verlaub, das ist idiotisch. So eine Einschränkung hätte meines Erachtens nur Sinn, wenn ich mich mitten in einem Kampf befinden oder tatsächlich ein Hindernis meinen Weg blockieren würde.

Doch das ist hier nicht der Fall, und somit werde ich gleich mit einem weiteren Problem konfrontiert, das mich schon in UFO geplagt hat: Das einzelne Dirigieren der Söldner ist auf Dauer mühselig. Jetzt werden sicherlich einige Jagged-Alliance-Fans einwenden: „Du Idiot, du kannst doch mit einem Druck auf beide Maustasten alle Einheiten auf einmal befehligen!" Stimmt, kann ich – und doch ist diese Funktion das beste Beispiel dafür, warum ich mich in diesem Spiel derart dusselig anstelle.

Denn herausgefunden habe ich sie durch Zufall, nachdem ich wieder in einem Forum unterwegs war. Im Spiel selbst wird die Option nirgends erklärt; sie geht sowohl in der Anleitung als auch auf der Referenzkarte mit allen Steuerungskommandos unter. Und ganz nebenbei bemerkt hat auch sie ihre Tücken, wie ich zu einem späteren Zeitpunkt beim Durchqueren eines Flusses feststellen muss, als sich zwei meiner Söldner verhaken und ertrinken …

So weit die Füße tragen

Unabhängig davon ist das Bewegen aller Charaktere sowieso nur im Echtzeitmodus erlaubt, der automatisch bei jedem Betreten eines Sektors, in dem sich Santinos Lakaien aufhalten, in ein rundenbasierendes System wechselt. Spätestens dann komme ich nicht herum und muss meine Männer und Frauen einzeln bewegen.

Immerhin entpuppt sich das Steuern eines einzelnen Söldners als erstaunlich flexibel: Am linken und rechten Bildrand sehe ich wie bereits erwähnt sämtliche Porträts meiner Leute, in denen eine Zahl klebt. Diese gibt in Abhängigkeit von Geschwindigkeit sowie Fitnessgrad an, wie weit sie in jeder Runde laufen oder mit ihrer Waffe schießen können. Letztere Aktion benötigt in der Regel fünf bis zehn Punkte, wobei ich den Wert auf eigenen Wunsch anheben darf und somit die Zielgenauigkeit des Schusses erhöhe. Ergo entscheide ich individuell, welcher Söldner viel laufen, viel ballern oder



Vor Beginn eines neuen Tages könnt ihr entscheiden, welcher Soldat verarztet werden muss, wen ihr zum Training verdonnern wollt und wer erneut in den Kampf geschickt wird.



Schwimmen beziehungsweise Laufen durch das Wasser ist sehr zeitraubend, an manchen jedoch Stellen unumgänglich.

besonders gezielt schießen soll. Meine Begegnung mit Santinos ersten Handlangern erweist sich jedenfalls als recht zahm: Die Burschen stehen mitten zwischen ein paar Bäumen und sind aufgrund ihrer Unterzahl rasch besiegt. Anschließend schaue ich mich gründlich um und plündere ein paar Holzkisten, in denen sich vornehmlich Munition befindet. Danach würde ich mich am liebsten zurückziehen und sowohl Wachen als auch Arbeiter zum Abbau des Baumsaftes in dem just eroberten Sektor aufstellen. Aber ich finde keine Option, die mir dies ermöglicht. Und überhaupt verstehe ich nicht, wann so ein Spieltag eigentlich endet.

Was nun folgt, ist ein zähes Hin und Her: Ich kann den Tag per Knopfdruck abbrechen, womit ich ihn allerdings komplett wiederholen muss – egal, ob unter den gleichen Startbedingungen oder mit der Option, mein Team neu zu formieren. Ansonsten finde ich noch eine Quick-Save-Funktion, mit der ich einen Speicherstand generieren darf. In der rechten oberen Ecke registriere ich einen Knopf, der mir die aktuelle Uhrzeit anzeigt. Doch eine Option zum Beschleunigen der Zeit? Von der fehlt jede Spur.

Ich gebe erst einmal auf und mache mich dann doch in einen weiteren Sektor auf, wo es nicht ganz so perfekt wie im ersten abläuft: Einige meiner Leute werden im Laufe des Gefechts angeschossen. Zum Glück habe ich ein paar Erste-Hilfe-Koffer dabei und kann die Wunden verarzten. Und das ist auch gut so, denn ansonsten würde die Lebensenergie Stück für Stück abnehmen.

Trotz der ärztlichen Hilfe bleiben die Verletzten angeschlagen und sind nur bedingt einsatzfähig. Deshalb wird es mir dann doch zu heiß und ich möchte lieber den Tag beenden, anstatt einen weiteren Sektor anzugehen. Damit stehe ich allerdings wieder vor dem Problem von vorhin: Ich finde keine Option zur Zeitbeschleunigung und verstehe immer noch nicht, wann so ein Tag überhaupt vorbei ist! Also surfe ich erneut durchs Netz, und bevor ich eine Antwort finde, sehe ich plötzlich in meinem kleinen Jagged-Alliance-Fenster einen Sonnenuntergang: Die Nacht bricht herein, und meine Söldner begeben sich nach Hause. Puh, noch einmal Glück gehabt.

Wirklich zufrieden bin ich mit dem Verlauf der Dinge natürlich nicht. Also recherchiere ich weiter und entdecke – erneut dank GOG-Forum – die Funktionalität der C-Taste. Mit der kann man in der Tat die Zeit massiv beschleunigen! Es stellt sich mir jedoch sofort die Frage, wieso es ausgerechnet für diese Option kein Icon gibt und sie auf der Referenzkarte ebenfalls nur beiläufig erwähnt wird.

Fairerweise sei gleich hinterher gesagt, dass versierte Jagged-Alliance-Spieler von einem solch erzwungenen Tagesabbruch abraten. Man solle lieber so viele Sektoren wie möglich „mitnehmen“ und allenfalls kurz vor Ende die Zeit beschleunigen, weil ein Zwangsabbruch der Mission mitten in einem Kampf unschöne Konsequenzen nach sich trage.

Sorgen ohne Ende

Bei den Vorbereitungen für den nächsten Tag stoße ich auf weitere Hürden, die mich nervös machen. Zum einen verschwindet Ivan – und ich weiß nicht, warum. Ich nehme zwar den Ersatzmann an, den mir das Spiel anbietet. Aber der ist so schwach auf der Brust, dass ich den Tag gleich nochmal starte und den Ersatz ablehne.

Des Weiteren stelle ich fest, dass die Schusswunden zwar verheilt sind, aber die Lebensenergie der Verwundeten bei Weitem nicht den alten Stand erreicht hat. Auch dies fällt mir erst nach einem weiteren Neustart auf und als ich die die drastisch reduzierte Aktionszahl zum Laufen sowie Schießen der betreffenden Söldner sehe.



Kein Zuckerschlecken: Anfangs könnt ihr schnell vier bis fünf Sektoren erobern. Alsbald stößt ihr jedoch auf deutlich mehr Widerstand.

Nun, zum Glück kann ich meine Jungs und Mädels in Krankenbetten verfrachten. Dort knöpfen sie mir auch nur den halben Tageslohn ab, gleichwohl ich aber natürlich Ersatz rekrutieren muss und allein deshalb draufzahle.

Nebenbei habe ich auch versucht, einfach alle Verletzten ins Lazarett zu schicken und alle gesunden Söldner zu ein paar Trainingseinheiten zu verdonnern. Das Spiel warnt mich sogleich, ob ich wirklich keinen Mann und keine Frau für den nächsten Tag einsetzen möchte. Nichts ahnend bestätige ich dies – und muss trotzdem im Startsektor anfangen sowie die Zeit verstreichen lassen, obwohl ich keinen einzigen Soldaten steuern darf!

Nachdem ich insgesamt fünf Sektoren erobern konnte, zieht der Schwierigkeitsgrad erneut an und mein Frust übernimmt endgültig. Mir ist klar: Ich muss irgendetwas falsch machen. Denn die Gegner sind plötzlich viel zielgenauer und – viel schlimmer – meine Leute treffen andersherum deutlich seltener, trotz hoher Schießkünste und trotz Zahlen-Boost beim Anvisieren. In einem weiteren Forumsbeitrag erfahre ich, dass man sich recht früh um die Instandhaltung seiner Waffen kümmern müsse und diese sich schnell abnutzen würden. Das kann jedoch auch nicht der Grund für den Leistungseinbruch sein … Erstens, weil der Zustand meines gebrauchten Equipments größtenteils bei über 90 Prozent liegt und zweitens, weil die neuen Rekruten mit ihren frischen Waffen ebenfalls alle Nase lang danebenschießen.

Letztlich muss ich den Tag viermal komplett neu starten und entscheide mich stets für ein etwas anderes Team sowie einen anderen Sektor. Ich erreiche schließlich ein Gebiet mit mehreren, kleinen Häusern, von denen zwei abgeschlossen sind. Beim Kampf gegen Santinos Schergen ergattere ich die passenden Schlüssel – und löse in einem der Häuser versehentlich eine Bombe aus, woraufhin einer meiner Soldaten sofort stirbt. Verdammte Axt!

Das ist der Moment, wo ich kapituliere: Ausgerechnet hier hatte ich schon länger nicht mehr abgespeichert und just zuvor einen sehr nervtötenden Gegner gejagt, der mangels Munition ständig vor mir abgehauen ist. Genauer gesagt hat er sich einfach in die entlegenste Ecke des Sektors verkrümelt, während ich ihn in mühsamer Kleinarbeit Schritt für Schritt verfolgen durfte und mich dabei derbe gelangweilt habe.

Fazit: Ich bin zu alt für diesen Spaß!

Am Ende muss ich leider sagen: Jagged Alliance ist einfach nicht mein Spiel. Die Kämpfe fühlen sich für mich nicht besonders spannend und das Managen meiner Truppe im Spielverlauf zunehmend anstrengender an. Die Sektoren, die ich zu Gesicht bekomme, gleichen sich viel zu sehr, sie unterscheiden sich nur bei der Menge an Gebäuden sowie Bäumen. Zumindest lohnt sich das Durchstöbern der Häuser, die durchaus nützliches Rüstzeug wie beispielsweise eine Weste mit mehr Taschen verbergen. Aber es gibt auch zahlreiche leere Ecken und komplett leere Räume, die mich enttäuscht davonziehen lassen.

Alles zusammen genommen vergeht mir die Lust bereits nach knapp zehn Stunden. Und ich kann auch nichts dem Reiz der unterschiedlichen Söldner abgewinnen, trotz ihrer individuellen Charakterisierung sowie fortschrittlichen Sprachausgabe. Angeblich wurde Jagged Alliance früher oft als „UFO mit Story“ bezeichnet. Doch der Microprose-Klassiker ist in meinen Augen bedeutend besser gealtert, weil das Konzept viel mehr Überraschungen bietet und ich abseits vergleichbarer Startschwierigkeiten mit der Steuerung sehr zufrieden mit „meinem ersten Mal“ war.

Natürlich kann ich Jagged Alliance nicht seinen Kultstatus absprechen: Rein thematisch wirkt alles rund, das Spieldesign scheint zu funktionieren und das Zusammenstellen einer eigenen Söldnertruppe macht Laune. Die pixelige Grafik wirkt auf mich plastischer sowie realer im Vergleich zu UFO, obwohl die Vogelperspektive das glatte Gegenteil vermuten ließe.

Bestimmt könnte ich in dem Spiel erfolgreicher sein, wenn ich mich beispielsweise mehr mit den Feinheiten der einzelnen Söldner beschäftigen und ein besser harmonierendes Team zusammenstellen würde. Doch dazu fehlt mir nach all den Fehlversuchen schlichtweg die Motivation. Somit ist mein Erfahrungsschatz immerhin um einen objektiven Klassiker bereichert, auch wenn er mich subjektiv leider nicht berührt hat. ❑


Schlicht und zweckmäßig: Dieses spartanisch ausgestattete Zimmer dient als Hauptmenü, in dem ihr eure Söldner rekrutiert, einen Spielstand dauerhaft speichert und mit einem Klick auf das Bett den nächsten Spieltag startet.


ENDWALKER™
FINAL FANTASY XIV® ONLINE
ALLE VORBESTELLER ERHALTEN:
✦ OHRRING ✦ BEGLEITER
✦ FRÜHER ZUGANG
INKLUSIVE
30% EXP BONUS*
*BIS STUFE 80